

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL DAN
INTERPERSONAL ANAK DI TK PRATAMA KIDS
SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RIMA GONTINA

NPM: 1511070232

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL DAN
INTERPERSONAL ANAK DI TK PRATAMA KIDS
SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RIMA GONTINA

NPM: 1511070232

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Pembimbing II : Kanada Komariyah, M.Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

ABSTRAK

Setiap Anak Memiliki Kecerdasannya masing-masing. Kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak merupakan kecerdasan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung di kelas B1

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung bahwa penerapan metode bermain telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam bermain peran. Langkah-langkah bermain peran ini sesuai dengan yang dijelaskan dari gabungan teori Roestiyah, teori Winda Gunanti dkk yakni dimulai dari guru memilih tema yang akan dimainkan, menyiapkan naskah atau jalan cerita, menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan, menerangkan teknik dan aturan dalam permainan, membagi atau memilih peran masing-masing anak, menceritakan sambil mengatur adegan pertama diskusi dan mengevaluasi pembelajaran. Dari hasil penelitian kecerdasan interpersonal anak dalam kategori belum berkembang ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 4 anak (18%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 13 anak (59%), dan anak yang berkembang sangat baik ada 5 anak (23%). Kemudian untuk kecerdasan intrapersonalnya ada 0 anak (0%) anak belum berkembang, ada 5 anak (23%) anak yang mulai berkembang, ada 11 anak (50%) anak yang berkembang sesuai harapan dan ada 6 anak (27%) anak yang berkembang sangat baik.

Kata Kunci : *Metode Bermain peran (Role Playing), Kecerdasan Interpersonal. Kecerdasan Intrapersonal*



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi: Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Anak Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Nama : Rima Gontina

NPM : 1511070232

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd. I

Kanada Komariyah, M.Pd.I

NIP. 196812051994032001

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Anak Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung** Disusun oleh **Rima Gontina**, NPM: **1511070232**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah diujikan pada sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Selasa, 27 Agustus 2019**.

TIM MUNAQSAH

Ketua

: Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

(.....)

Sekretaris

: Aryani Dwi Kesuma Wardani, M. Pd

(.....)

Penguji Utama

: Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

(.....)

Penguji Kedua

: Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping

: Kanada Komariyah, M.Pd.I

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196508231989032001



MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ ٦

Artinya: Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Ash-Syah 5-6)

Ganti saat ngeprint

Artinya: Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka merubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain dia. (QS.Ar-Rad [13]:11)¹



¹ Alquran dan Tarjamah, *Surah Ar-Rad ayat 11* , ((Bandung:PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), h.250

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillahilallahirabbilalamin, dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kupersembahkan skripsi ini teruntuk :

1. Kedua Orangtua, teruntuk Abahku dan Mamaku tercinta yang telah mendidik, membimbing, menyayangiku dan memberi berjuta-juta cinta sejak dini sampai saat ini, terimakasih atas semua pengorbanan, jerih payah keringat, semangat serta doa yang tak pernah ada henti-hentiny untukku, yang terus dan selalu memberikan semangat serta kasih sayang dan segalanya hingga saat ini
2. Ayuku Lisa Apriani, Aria riska dan kakakku Ades Renata tersayang serta semua keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung tempat dimana aku menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rima Gontina lahir di OKU Timur Belitang Sumatera Selatan pada tanggal 06 Juli 1997, anak bungsu dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Amri dan Ibu Hayani, yang selalu memberikan semangat doa dan segalanya.

Penulis mengawali pendidilkan di SDN Donoharjo Belitang Sumsel tahun 2003-2009. Kemudian melanjutkan ke SMP Cipta Karya Bangun Harjo tahun 2009-2012. Selama menempuh pendidikan di SMP penulis aktif di beberapa organisasi sekolah seperti menjadi Wakil ketua Osis, dan aktif di kegiatan pramuka. Lalu menempuh pendidikan di SMA Prima SMA Negeri 1 Belitang dari tahun 2012-2015 dan aktif di organisasi Rohis Al-Akhda SMA Negeri 1 Belitang.

Kemudian Pada Tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan S1 ke Perguruan Tinggi Islam di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Dimana penulis banyak belajar tentang banyak hal. Selama aktif menjadi mahasiswa penulis mengikuti UKM Koperasi Mahasiswa (KOPMA). Dan mengikuti KKN dan PPL yang sangat memberikan pengalaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayangnya, tak lupa pula shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”** dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan kerja sama dari berbagai pihak dan berkat rahmat Allah dan doa serta dukungan orang-orang terdekat terutama orangtua sehingga kendala-kendala tersebut dapat teratasi dengan baik, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberi kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi skripsi ini terselesaikan dengan baik.
2. Dr. H. Agus Jatmiko M.Pd, selaku Ketua Jurusan PIAUD dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd. I selaku sekretaris jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd. I selaku pembimbing satu, Ibu Kanada Komariyah, M.Pd.I selaku pembimbing dua yang telah sabar, tulus, dan

selalu memberi semangat dan motivasi serta arahan dan saran-saran yang sangat berharga selama menyusun skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen beserta seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Kepala TK dan guru taman kanak-kanan Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam penyelesaian penulisan skripsi ini
6. Semua keluarga dan teman-teman seperjuangan PIAUD/E angkatan 15 dan terkhusus para sahabat Winda Fitriani, Lisma Yunita, Rosma, Reza Dwi Nanda, Rahmadanti Dwi Putri dan teman dekat lain yang selalu memberikan motivasi dan telah memberi warna indah dalam perjalanan menempuh pendidikan sarjana di kampus tercinta ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Agustus 2019
Penulis,

Rima Gontina
NPM:1511070232

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul.....	2
C. Latar Belakang Masalah	3
D. Fokus Masalah	15
E. Rumusan Masalah.....	15
F. Tujuan Penelitian	16
G. Manfaat Penelitian	17
H. Metode Penelitian	18

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran	
1. Pengertian Bermain	28
2. Macam-Macam Bermain	29
3. Metode Bermain Peran	30

B. Kecerdasan pada Anak	
1. Pengertian Kecerdasan	47
2. Macam-Macam Kecerdasan	48
C. Kecerdasan Intrapersonal	
1. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal	50
2. Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal	51
3. Pentingnya Kecerdasan Intrapersonal	55
D. Kecerdasan Interpersonal	
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	55
2. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal	58
E. Penelitian Yang Relevan	63
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Gambatan Umum Lokasi Penelitian	70
B. Deskripsi Data Penelitian	74
BAB IV ANALISIS DATA	
A. Analisis data	78
B. Pembahasan	89
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung	13
Tabel 2 Perkembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung	14
Tabel 3 Ciri-ciri Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini	53
Tabel 4 Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini	61
Tabel 5 Peraturan Menteri Nomer 137 tahun 2014 yang Berhubungan dengan Kecerdasan Intrapersonal dan Intrapersonal Anak	62
Tabel 6 Identitas Sekolah TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.....	71
Tabel 7 Keadaan Tenaga Pendidik TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.....	73
Tabel 8 Keadaan Peserta Didik TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.....	73
Tabel 9 Data Observasi Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung	84
Tabel 10 Data Observasi Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Kartu Konsultasi

Lampiran 4 Kisi-kisi Observasi Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

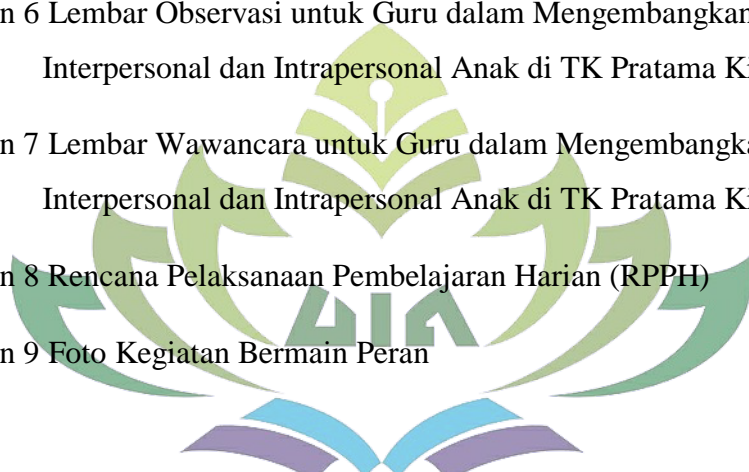
Lampiran 5 Lembar Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi

Lampiran 6 Lembar Observasi untuk Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi

Lampiran 7 Lembar Wawancara untuk Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 9 Foto Kegiatan Bermain Peran



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Agar tidak terjadi kesalahpahaman di dalam memahami maksud judul skripsi ini, maka perlu dijelaskan hal-hal yang bersangkutan.

Metode Bermain peran (*Role playing*) adalah Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.¹

Kecerdasan Interpersonal adalah kecerdasan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain.² Jadi kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain.

Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai diri sendiri. Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggungjawab atas kehidupan sehari-hari.³

Pendidikan anak usia dini adalah usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak sampai usia enam tahun dengan cara pemberian rangsangan

¹Jumanta Handayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2017), h. 169

²Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.58

³M May Lwin dkk, *How to Multiply Your Child's Intelligence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Yogyakarta: PT Indeks, 2008), h.233

untuk membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak sehingga mampu siap memasuki jenjang lebih lanjut.⁴ Usia dini atau prasekolah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk diberi rangsangan yang positif dari lingkungannya.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa judul skripsi ini adalah suatu usaha dengan cara menerapkan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul ini adalah sebagai berikut:

1. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada anak.
2. Kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak merupakan beberapa kecerdasan yang harus dirangsang dan dikembangkan sejak dini, agar anak mampu mengendalikan diri dan berhubungan dengan orang lain.
3. Anak usia dini merupakan masa *golden age* atau disebut dengan masa keemasan, dimana pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan pesat
4. TK Pratama Kids menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

⁴ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Op-Cit*, h.5

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.⁵

Dari pengertian diatas bahwa melalui pendidikan diharapkan agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki salah satunya adalah kecerdasan. Hal ini betapa pentingnya pendidikan dalam mengembangkan kecerdasan anak sehingga dengan begitu mereka mampu memiliki keterampilan yang diperlukan baik untuk dirinya sendiri maupun masyarakat serta bangsa dan negara.

Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”⁶ (QS. An-Nahl [16]:78)

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai

⁵ Undang-Undang, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 3

⁶ Al-Quran dan Tarjamah, *Surat An-Nahl ayat 78*, (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), h.275

lompatan perkembangan.⁷ Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

Pendidikan anak usia dini adalah usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak sampai usia enam tahun dengan cara pemberian rangsangan untuk membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak sehingga mampu siap memasuki jenjang lebih lanjut.⁸ Usia dini atau prasekolah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk diberi rangsangan yang positif dari lingkungannya.

Usia dini memegang peranan yang sangat penting karena otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat pada usia tersebut, yakni mencapai 80%.⁹ Ini berarti pada masa ini adalah masa dimana anak mudah sekali menyerap apa yang diberikan lingkungannya. Masa perkembangan otak yang sangat dahsyat, dan perlu mendapatkan layanan yang optimal melalui pembenahan manajemen pendidikan dan lingkungan yang kondusif. Oleh karena itu hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pemberian stimulus karena rasa ingin tahu anak usia dini sangatlah tinggi.

Menurut Samsudin pada rentang usia anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima rangsangan. Masa peka adalah masa adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap menerima respon dari

⁷ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.16

⁸ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Op-Cit*, h.5

⁹ Mulyasa, *Op-Cit*, h.2

lingkungan.¹⁰ Sehingga mereka tumbuh dengan perkembangan kecerdasan yang baik dan dapat berhubungan atau berinteraksi serta tolong menolong atau bekerjasama dengan sesamanya, sebagaimana firman Allah tentang tolong menolong sesama manusia dalam QS Al-Maidah [5]:2 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعِيرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا
ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامَ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا
تَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا
عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ
الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi’ar-syi’ar Allah[389], dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram[390], jangan (mengganggu) binatang-binatang had-ya[391], dan binatang-binatang qalaa-id[392], dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keredhaan dari Tuhannya[393] dan apabila kamu Telah menyelesaikan ibadah haji, Maka bolehlah berburu. dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum Karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.” (QS. Al-Maidah [5]:2)¹¹

Dari ayat di atas menurut peneliti bahwasanya kita merupakan makhluk sosial yang harus tolong menolong dalam kebaikan. Untuk menjadi makhluk sosial yang baik dan bertakwa, diperlukan adanya pendidikan.

¹⁰ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Litera, 2010), h.1

¹¹ Al-Quran dan Tarjamah, *Surat Al-Maidah ayat 2*, (Bandung: PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.106

Sebagaimana firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ ۚ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ ﴿١٠٢﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam” (QS. Al ‘Imran [3]:102)¹²

Dengan demikian pendidikan agar kita beriman dan bertakwa kepada Allah.

Pendidikan sudah dimulai sejak dini bahkan sejak dalam kandungan. Menurut J. Looke anak usia dini bagaikan tabula rasa, sebuah meja lilin yang dapat ditulis dengan apa saja bagaimana keinginan sang pendidik.¹³ Dalam hal ini berarti lingkungan disekitar anak khususnya pengasuh atau pendidik berperan sangat penting dalam merangsang perkembangan anak baik kognitif, kecerdasan maupun perkembangan fisiknya. Untuk merangsang perkembangan tersebut diperlukan sebuah usaha, sebagaimana firman Allah dalam QS.Ar-Rad [13]:11 sebagai berikut:

وَلَوْ أَنَّ قُرْءَانَا سُيِّرَتْ بِهِ الْجِبَالُ أَوْ قُطِعَتْ بِهِ الْأَرْضُ أَوْ كَلِمَ بِهِ الْمَوْتَىٰ ۚ بَلْ لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا ۚ أَفَلَمْ يَأْتِ الْبَشَرِ ءَامَنُوا أَنْ لَّوِ يَشَاءُ اللَّهُ لَهْدَى النَّاسَ جَمِيعًا ۚ وَلَا يَزَالُ الَّذِينَ كَفَرُوا تُصِيبُهُم بِمَا صَنَعُوا قَارِعَةٌ أَوْ تَحُلُّ قَرِيبًا مِّن دَارِهِمْ حَتَّىٰ يَأْتِيَ وَعْدُ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُخْلِفُ الْمِيعَادَ ﴿١١﴾

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, dari depan dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat

¹² Ibid, h.58

¹³ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014), h.22

*menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia” (QS. Ar-Rad [13]:11)*¹⁴

Dari ayat diatas bahwasanya diperlukan adanya usaha untuk merubah suatu keadaan, agar perkembangan baik intelektual, spiritual mapun kecerdasanya berkembang secara optimal. Dalam pendidikan untuk merangsang perkembangan anak usia dini tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi dan metode. Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu

Dunia anak adalah bermain (*Playing is the world of children*). Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam kehidupan anak. Kegiatan bermain memberi manfaat positif untuk pengembangan potensi anak. Misalnya kecerdasan, bakat, kreativitas, keterampilan motorik, keterampilan sosial (*social skill*), keterampilan komunikasi (*communication skill*).¹⁵ Artinya dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai perkembangannya dengan cara yang sangat menyenangkan, anak dengan senang menerima dan mempelajari apa yang ada dilingkungannya. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.

Sebagaimana dengan pendapat yang dikemukakan oleh salah satu ahli yakni Delaney kunci untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya ialah dengan memberikan anak kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, misalnya dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan banyak berinteraksi dengan orang lain sehingga secara tidak langsung dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak. Selain dari pada

¹⁴ Al-Quran dan Tarjamah, *Surat Ar-Rad ayat 11*, (Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.250

¹⁵ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2007), h. 217

itu, pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan pula oleh Montolalu, dkk yakni salah satu manfaat dari kegiatan bermain peran ialah dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi serta secara tidak langsung dapat menstimulasi dalam menggali perasaan anak.¹⁶

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷ Jadi maksudnya dengan bermain peran anak dapat merasakan langsung kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan/ yang akan dipelajari.

Bermain peran adalah anak memerankan seseorang dan melakukan interaksi dengan orang lain dalam suatu cerita pura-pura. Jenis bermain ini membantu anak untuk memahami dirinya sendiri, perasaan dan orang-orang disekitarnya.¹⁸ Dengan bermain peran anak dapat merasakan langsung kegiatan berkomunikasi ataupun berinteraksi dengan lingkungan sehingga hal ini dapat menstimulus perkembangan kecerdasan interpersonalnya.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kecerdasan anak ialah kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak akan banyak berinteraksi dengan orang lain, banyak berimajinasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain.¹⁹ Dengan demikian untuk mengembangkan

¹⁶ Muhamad Yusri Bachtiar, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A Di Tk Buah Hati Kota Makassar*. Jurnal pendidikan Anak (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2017). h.152

¹⁷ Abdul Muis Joenaidi, *Guru Asyik Murid Fantastik*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2018). h.75

¹⁸ Deni Damayanti, *Op-Cit*. h.151

¹⁹ Muhamad Yusri Bachtiar, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A Di Tk Buah Hati Kota Makassar*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2017), Jurnal Pendidikan Anak Vol 3 No. 2 September 2017, h.141

kecerdasan anak metode bermain peran dapat menjadi salah satu metode yang dapat mengembangkan kecerdasan anak.

Menurut Deni Damayanti berbagai kecerdasan dapat dikembangkan atau distimulus melalui kegiatan bermain. Bermain untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak salah satunya bermain peran dan intrapersonal adalah olah tubuh.²⁰ Sujiono berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif.²¹ Pendapat ahli ini menyatakan bahwa salah satu cara mengembangkan kecerdasan anak adalah dengan bermain. Melalui bermain peran anak-anak dapat berinteraksi dengan orang lain, melalui pemeranan mereka juga dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci senang, dan peran-peran lainnya.²²

Setiap anak atau individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Pada anak usia dini kecerdasan belum berkembang secara optimal, tetapi adakalanya mulai tampak.²³ Menurut Gardner, setiap orang memiliki semua tipe kecerdasan tetapi dalam tingkatan yang bervariasi. Akibatnya kita cenderung mempelajari dan memproses informasi dengan cara yang berbeda-beda.²⁴ Kecerdasan dalam pengertian populer didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dan memanipulasi lingkungan, serta kemampuan

²⁰Deni Damayanti, *Senang dan Bahagia Menjadi Guru Paud*, (Yogyakarta: Araska: 2018), h. 71-72

²¹ Yuliani Nuraini Sujiono, Bambang Sujiono, *Op-Cit*, h. 36

²² Mulyasa 2016, *Op-Cit*, h. 174

²³ Mulyasa, *Op-Cit* h. 57

²⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 232

untuk berpikir abstrak.²⁵ Jadi kecerdasan merupakan kemampuan anak untuk menerapkan pengetahuan yang telah diterimanya. Kecerdasan beragam terdiri dari kecerdasan berbahasa, logika matematis, spasial-visual, musik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis yang ada pada setiap individu.²⁶

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk mengolah diri, emosi dan pikiran.²⁷ Karakteristik anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah menunjukkan kemandirian dan keinginan yang kuat, mengerjakan sesuatu dengan baik ketika ditinggalkan sendiri, pandai mengatur diri sendiri, mau menunggu giliran, mampu mengambil pelajaran dari keberhasilan dan kegagalan dalam hidup.²⁸

Anak usia dini memiliki karakteristik yakni egosentris, dimana ia hanya memandang sesuatu hanya dari sudut pandang ia sendiri. Tak jarang kita melihat anak tersebut merebut mainan temannya atau tak sabar saat menunggu giliran, menangis atau marah ketika sesuatu tidak sesuai dengan kehendaknya. Masa usia dini adalah masa-masa *golden age*. Dimana anak mampu dengan mudah menyerap apa yang diberikan oleh lingkungannya.²⁹ Untuk itu kita harus menstimulus perkembangan anak dengan cara yang menyenangkan salah satunya adalah dengan bermain. Dimana pembelajaran-pembelajaran yang menyenangkan

²⁵ Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi)*, (Jakarta:Prenadamedia group,2016), h.9

²⁶ Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegence(Mengajar Sesuai Kerja Otak & Gaya Belajar Siswa)*,(Jakarta:Kencana,2016),h.314

²⁷ Deni Damayanti 2018,*Op-Cit*,h.71

²⁸ Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi)*, (Jakarta:Prenadamedia group,2016), h.18-27

²⁹ Mulyasa,*Op-Cit*.h.55

dan sifatnya konkret akan lebih disukai anak sehingga anak lebih mudah menerima apa yang guru berikan padanya.

Dalam kaitannya dengan penelitian yang ingin penulis lakukan bahwa indikator yang ingin penulis teliti adalah tentang kemampuan memahami diri, seperti sabar menunggu giliran, percaya diri, semangat dalam bermain, mampu mengendalikan emosi dan kemampuan mengerjakan suatu dengan mandiri. Indikator yang ingin teliti adalah gabungan dari pendapat beberapa ahli yakni Yaumi, Raudhatul Janah dan Habibu yang disesuaikan dengan sistem pendidikan nasional no 137 tahun 2014

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita. Kecerdasan ini memungkinkan anak untuk membangun kedekatan dengan orang lain. Pengembangan kecerdasan interpersonal sejak dini menjadi sangat penting agar anak memiliki kemampuan dalam membina hubungan dengan orang lain yang ada disekitarnya.

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ
فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ
يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya :*“Maka disebabkan rahmat Allah (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sungguh Allah mencintai orang-orang yang bertawakal.”* (QS Al ‘Imran [3].159)³⁰

³⁰ Al-Quran dan Tarjamah, Surat Al-Imran ayat 159 ,(Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.7

Dari kedua ayat diatas bahwasnya sebagai manusia kita harus saling menghargai dan berperilaku baik dengan sesama manusia, berlaku lemah lembut dan saling menghormati.

Menurut Musfiroh seseorang yang optimal dalam kecerdasan interpersonal cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengasuh dan mendidik orang lain, berkomunikasi, berinteraksi, berempati dan bersimpati, memimpin dan mengorganisasikan kelompok, berteman, menyelesaikan dan menjadi mediator konflik, menghormati pendapat dan hak orang lain, melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, sensitif atau peka pada minat dan motif orang lain, dan handal bekerja sama dalam tim.³¹

Dalam kaitannya dengan penelitian ingin penulis lakukan bahwa indikator yang ingin penulis teliti adalah tentang kecerdasan interpersonal anak adalah kemampuan bekerjasama, kemampuan berempati dan peduli, mau berbagi, senang berinteraksi dan menghargai orang lain. Indikator diambil dari pendapat Raudhatul janah, Habibu Rahman dan Yaumi yang dipadukan dengan sistem pendidikan nasional no 137 tahun 2014.

Berdasarkan hasil prasurei yang peneliti lakukan pada di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung bahwa masih ada anak-anak yang memiliki kecerdasan intapersonal dan kecerdasan intrapersonalnya masih belum dam mulai berkembang dan ada pula yang sudah berkembang dengan baik.

³¹ Tadrikoatun Musfiroh, *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelgence)*, (Jakarta:UT), h.1.7-1.18

Tabel 1
Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (5-6) di TK
Pratama Kids

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan Interpersonal Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Alano	MB	MB	MB	MB	MB	MB
2	Askauva	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB
3	Kaula	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
4	Bosman	BB	MB	BB	BB	MB	BB
5	Batan	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
6	Haikal	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
7	Keyno	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
8	Holila	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
9	Kayana	MB	BB	MB	MB	MB	MB
10	Sakira	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	Micayla	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
12	Emir	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB
13	Raja	MB	BSH	MB	BB	MB	MB
14	Rizky	MB	MB	MB	BB	MB	MB
15	Danish	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
16	Saika	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
17	Atika	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
18	Princes	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
19	Rafael	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
20	Rafi	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
21	Adel	MB	MB	MB	BB	BB	MB
22	Danesha	MB	MB	MB	MB	MB	MB

Sumber: Dokumentasi Observasi di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung³²

Keterangan Indikator

1. Anak mampu bekerjasama dengan temannya
2. Anak mau berbagi dengan temannya
3. Anak saling tolong menolong kepada temannya
4. Anak berani maju atau tampil di depan kelas
5. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain

³² Hasil Observasi Penilaian di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, Tanggal 10-12 Desember 2018

Tabel 2
Perkembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini (5-6) di TK
Pratama Kids

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan Interpersonal Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Alano	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
2	Askauvar	MB	MB	MB	MB	BSH	MB
3	Kaula	BSH	BSB	MB	MB	BSH	BSH
4	Bosman	MB	BB	MB	BB	MB	BB
5	Datan	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
6	Haikal	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
7	Keyano	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
8	Holila	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
9	Kayana	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
10	Sakira	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
11	Micayla	MB	BB	MB	BSH	BB	MB
12	Emir	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
13	Raja	MB	BB	BB	MB	MB	MB
14	Rizky	MB	BB	MB	BB	MB	MB
15	Danish	MB	MB	BB	MB	MB	MB
16	Saika	MB	MB	MB	BSH	BB	MB
17	Atika	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
18	Princes	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
19	Rafael	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
20	Rafi	MB	MB	MB	MB	MB	MB
21	Adel	MB	BB	MB	BB	MB	MB
22	Danesha	MB	MB	MB	MB	MB	MB

Sumber: Dokumentasi Observasi di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung³³

Keterangan Indikator

1. Anak percaya diri dalam melakukan sesuatu
2. Anak semangat dalam bermain
3. Anak sabar dalam menunggu giliran
4. Anak mampu mengerjakan sendiri tugas dengan baik ketika ditinggal sendiri
5. Anak mengekspresikan perasaan seperti tertawa saat senang.

Keterangan Penilaian:

³³ Hasil Observasi Penilaian di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, Tanggal 10-12 Desember 2018

BB :Belum Berkembang, Anak dikatakan “belum berkembang” (BB) apabila nilai yang diperolehnya mendapat bintang 1

MB : Mulai Berkembang, anak dikatakan “mulai berkembang” apabila nilai yang diperolehnya mendapat bintang 2

BSH: Berkembang Sesuai Harapan, anak dikatakan “berkembang sesuai harapan” apabila nilai yang diperolehnya mendapatkan bintang 3

BSB : Berkembang Sangat Baik, anak dikatakan “berkembang sangat baik” apabila nilai yang diperolehnya mendapatkan bintang 4.³⁴

Dari data diatas dapat peneliti simpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang belum berkembang ada 1 anak (4,54%), anak yang mulai berkembang ada 12 anak (54,54%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak (36,36%) anak yang berkembang sangat baik ada 1 anak (4,54%). Sedangkan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang belum berkembang ada 1 anak (4,54%), anak yang mulai berkembang ada 13 anak (59,09%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 7 anak (31,18%) anak yang berkembang sangat baik ada 1 anak (4,54%).

Selain melakukan observasi juga melakukan wawancara, setelah peneliti lakukan wawancara dengan guru kelas Mawar (B1) TK Pratama Kids tentang metode yang diterapkan di TK tersebut. Metode bermain peran telah diterapkan di TK tersebut namun biasanya hanya pada waktu tertentu saja, karena dalam bermain peran membutuhkan media jadi bermain peran hanya pada saat tertentu saja diterapkan padahal anak sangat antusias saat bermain peran. Metode yang sering digunakan di TK Pratama Kids bermacam-macam metode demonstrasi, bercerita pemberian tugas. Pada semester ganjil pembelajaran lebih banyak

³⁴ *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*, (Jakarta, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

menggunakan metode pemberian tugas seperti menebalkan dll. Dari hasil wawancara dengan guru bahwasanya bermain peran lebih diterapkan pada semester genap. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.³⁵

D. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka fokus penelitian pada penelitian ini menitikberatkan pada penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids.

E. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat peneliti rumuskan “Bagaimana penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak di TK Pratama Kids”?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

³⁵ Hasil wawancara dengan guru kelas B1 TK Pratama Kids Pada Tanggal 10 Desember 2010

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak. Memperkuat teori dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak melalui metode bermain peran dan memperkaya pengetahuan tentang kecerdasan dan metode bermain peran.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Memberikan wawasan untuk mengolah pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak.

b. Anak

Bagi anak dengan metode bermain peran maka dia dapat mengasah kemampuan kecerdasannya. Ia dapat Saling bekerjasama, peduli kepada temannya, saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya, dan mengendalikan emosi dirinya.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan lembaga pendidikan misalnya seperti referensi sekolah untuk menerapkan metode mengembangkan kecerdasan anak.

d. Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan pendidikan, khususnya tentang penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan anak

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³⁶ Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagaimana lawannya adalah eksperimen). Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai balik data yang tampak. Oleh karena itu penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi tetapi lebih menekankan makna.³⁷

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menjawab pertanyaan apa dengan jawaban yang terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Selain itu penelitian deskriptif yakni berusaha memberikan

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.3

³⁷*Ibid*, Sugiyono, h. 15

dengan sistematis dan cerdas cermat fakta-fakta actual dan sifat populasi tertentu.³⁸

Karena fokus penelitian ini adalah peneliti ingin memperoleh gambaran tentang bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

b. Sifat Penelitian

Fokus penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif kualitatif, penulis berusaha memotret peristiwa atau kejadian yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan guru-guru di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal anak.

Penelitian ini menggambarkan kondisi di lapangan tentang fokus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini. Jelasnya penelitian ini menggambarkan sebuah fenomena dan kondisi yang ada di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga. Subyek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan

³⁸ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta,2014), h.8

peserta didik di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung kelompok B1 yang berjumlah 22 anak. Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Sebagai objek penelitian adalah kelas B1 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sebagai obyek penelitian alasannya karena peneliti ingin melihat bagaimana guru menerapkan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal anak. Waktu penelitian di laksanakan pada 11 April sampai 11 Mei 2019.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.³⁹

Dengan demikian yang dimaksud dengan observasi adalah suatu proses pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan

³⁹ Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana PRENADAMEDIA GROUP, 2013),h. 92

non participant observation.⁴⁰ Dalam penelitian yang ingin peneliti ini peneliti menggunakan observasi jenis nonpartisipan artinya peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat.

Observasi dalam penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas dan guru di TK Pratama Kid Bandar Lampung. Observasi pada peserta didik ditujukan untuk mengetahui tentang perkembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak, dan observasi pada guru ditujukan untuk mengetahui/mengamati tindakan guru dalam menerapkan metode seperti bermain peran. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda ceklis pada kolom hasil pengamatan.

Lembar observasi ini yang peneliti jadikan pedoman agar observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapat mudah untuk diolah.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikontraskan makna dalam suatu topik tertentu.⁴¹

Dengan wawancara akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi.⁴²

⁴⁰ *Op-Cit*, Sugiyono, h.204

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Alfabeta,2017), h.114

⁴² *Ibid*,h.114

Wawancara dapat dilakukan secara struktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telpon. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Metode diajukan dalam wawancara ini untuk mengetahui upaya guru dalam mengembangkan *kecerdasan* interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

Dalam penelitian ini wawancara di tujukan kepada guru. Hal ini dilakukan sebagai penguat data yang telah penulis peroleh dari alat sebelumnya.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen berupa tulisan misal catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, dan kebijaksanaan. Dokumen berbentuk gambar misalnya foto, gambar, sketsa dan lain-lain. Dokumen berbentuk karya seperti patung, film dan lain-lain.⁴³

Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan melengkapi data yang mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif di Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

5. Instrument Penelitian

Dalam Penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen yang

⁴³*Ibid*, h.124

harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi pemahaman terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya.⁴⁴

Dengan demikian dalam peneliti ini instrumen yang digunakan peneliti adalah dengan observasi yang dilakukan dengan pengamatan. Indikator yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti tentang penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak diperoleh kajian teori.

Berdasarkan keterangan diatas penulis merumuskan indikator-indikator instrument dan menyusun menjadi butir item pengamatan. Instrumen pengamatan ini disusun berupa ceklis sehingga peneliti hanya memberi tanda pada kolom yang tersedia sesuai dengan perilaku yang tercermin pada saat melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelas B TK Pratama Kid Sukabumi Bandar Lampung.

⁴⁴ Sugiono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R nD*, Op-Cit.h. 305

6. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.⁴⁵

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Analisa data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan proses pengumpulan data.⁴⁶

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrument penelitian. Dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan analisis data. Dari semua data yang diperoleh dari penelitian, baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acua dan lembar observasi yang datanya tentang kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak serta bagaimana langkah-langkah guru dalam menerapkan metode bermain peran.

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di TK Pratama Kid Sukabumi Bandar Lampung dan RPPH (Rencana

⁴⁵ *Ibid.* h.333

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Jakarta: Alfabeta,2017), h. 336

Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian, dan semua data tersebut dianalisis karena penelitian kualitatif terdapat tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan.

1. *Data Reduction* (Reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak penting.⁴⁷ Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah didapat dari observasi dan wawancara dan dirangkum satu per satu agar memudahkan peneliti memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

2. *Data Display* (Penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.⁴⁸

Dalam penelitian ini data-data dalam bentuk tulisan disusun kembali secara baik dan akurat untuk memperoleh kesimpulan yang valid sehingga

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Jakarta: Alfabeta,2017), h. 338

⁴⁸ *Ibid*, h. 341

lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

3. *Verification* / Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktifitas data. Aktivitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu kendati data telah disajikan bukan berarti proses analisa data sudah final.

Tahapan berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah mudah dipahami.

7. **Pengujian Keabsahan Data**

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data berbagai sumber dengan cara, dan berbagai waktu.⁴⁹

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.⁵⁰

Dalam kaitannya dalam penelitian ini untuk menguji tentang kecerdasan intra dan interpersonal pada anak, maka pengumpulan telah diperoleh dari guru, dan anak.

2. Triangulasi teknik

⁴⁹ *Ibid*, h.372

⁵⁰ *Ibid*, h.373

Triangulasi teknik untuk menguji kreadibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁵¹ Dalam kaitannya dalam penelitian ini data diperoleh dari observasi lalu dilakukan wawancara dan dokumentasi.



⁵¹ *Ibid*,h.373

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Bermain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).¹ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, bersemangat atau melakukan sesuatu untuk bersenang-senang

Menurut Joan dan Utami dalam buku Anita Yus menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.² Dengan demikian bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak

Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat.³ Menurut Fadilah bahwa bermain berasal dari bahasa inggris *play*, dalam konteks ini bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sukarela dan tanpa

¹ Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelegences*, (Jakarta: Kencana, 2015), h.27

² Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.135

³ M. Fadilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014), h.25

paksaan atau tekanan dari luar.⁴ Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu dengan bersenang-senang.

Bermain (*Play*) merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, spontan, dan di dorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Ada 5 karakteristik bermain yaitu: menyenangkan, spontan, proses, motivasi internal, imajinatif.⁵

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwasannya yang dimaksud dengan bermain adalah kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat.

2. Macam-Macam Bermain

Parten seorang ahli psikologi perkembangan dalam buku Agoes Daryo mengungkapkan 4 jenis bermain yang biasanya dilakukan oleh anak-anak.

a. Bermain non sosial (*Non social Activity or Solary*)

Individu melakukan aktivitas bermain sendiri, tanpa melibatkan orang lain dalam permainannya atau anak tidak terlibat dengan kegiatan permainan orang lain. Anak cenderung asyik dan khusuk dengan aktivitas bermainnya. Anak-anak usia 1-3, kadang-kadang masih terjadi pada anak usia 3-4 tahun. Dalam suatu penelitian ditemukan bahwa sebanyak 40% waktu anak-anak usia 3-4 tahun digunakan untuk bermain pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 35%.

b. Bermain Paralel (*Parallel Play*)

Anak bermain dalam lingkungan sosial yang terdiri dari anak-anak yang juga sedang bermain, tetapi anak tidak terlibat dalam kegiatan permainan anak lain. Misalnya: Joddy dan Niken duduk berdampingan. Masing-masing asyik sendiri dengan membuat gambar di atas kertas, tetapi antara satu sama lain tak terjadi pembicaraan (interaksi).

c. Bermain Asosiatif (*Associative Play*)

⁴ *Ibid*, h.26

⁵ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2007), h. 217

Bermain Asosiatif yaitu suatu kegiatan bermain yang ditandai dengan interaksi, komunikasi maupun percakapan antara satu anak dengan anak yang lain. Anak-anak bermain dan terlibat dalam permainan dengan anak yang lain. Masing-masing dari mereka memerankan tokoh (*role playing*) untuk melakukan permainan itu. Dalam aktivitas bermain asosiatif, anak sudah saling berbicara dan mengomentari perilaku anak yang lain. Misal Reny sedang memasak. Leny mengantarkan minuman dan makanan kepada Johny yang sedang duduk di kursi.

d. Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)

Yang dimaksud bermain kooperatif (*Cooperative Play*) ialah kegiatan bermain yang ditandai dengan kerjasama antara satu anak dengan anak yang lain untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan tema permainan tersebut. Misalnya “Yok main kereta-kereta apian” ajak Mardi (5 tahun) kepada Rony dan Benny. Masing-masing mengambil tempat duduk untuk dideretkan dari depan ke belakang. Yang satu berperan sebagai masinis, satunya sebagai penagih karcis, sedangkan yang lainnya menjadi penjaga keamanan⁶

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode pembelajaran adalah proses belajar peserta didik yang tertuang dalam prosedur aktivitas, dimana aktivitas peserta didik dinilai secara otentik.⁷

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu.⁸

Melalui bermain, anak menstimulasi indera, belajar menggunakan otot-otot, mengkoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh keterampilan baru. Bermain peran adalah mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara

⁶ Agoes Dariyo, *Op-Cit*, h.223-224

⁷ Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya, *Op-Cit*, h.314

⁸ Iif Khoiru Ahmadi dan Hendro Ari Setiyono, *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h.101

bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁹

Firman Allah dalam QS.Al-Maidah [5] :31 telah mengemukakan contoh bagaimana manusia belajar melalui metode pembelajaran:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوَاءَ أَخِيهِ قَالَ يَوَيْلَكَ
أَعْجَزْتَ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوَاءَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ



Artinya: “Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya[410]. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, Mengapa Aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu Aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.” (QS Al-Maidah [5]:31)¹⁰

Manusia yang cenderung meniru dan belajar banyak terlebih anak usia dini, maka teladan yang baik sangat penting artinya dalam pendidikan dan pembelajaran oleh karenanya metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan karena selain bermain anak juga mampu melihat dan belajar berinteraksi dan berhubungan dengan sekitarnya.

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran.¹¹

⁹ Desti Pujiati, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran*, Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November 2013)h.237

¹⁰ Al-Quran dan Tarjamah, *Surat Al-Maidah ayat 31*, (Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.112

¹¹ Abdul Muis Joenaidi, *Guru Asyik Murid Fantastik*, (Yogyakarta:DIVA Press,2018).h.75

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.¹²

Bermain peran adalah anak memerankan seseorang dan melakukan interaksi dengan orang lain dalam suatu cerita pura-pura. Jenis bermain ini membantu anak untuk memahami dirinya sendiri, perasaan dan orang-orang disekitarnya.¹³

Menurut Montolalu dkk, metode bermain peran ialah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.¹⁴

Bermain peran adalah permainan yang para pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama para siswa mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai keterampilan dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.¹⁵

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara dalam menyampaikan pembelajaran atau merangsang perkembangan anak dengan cara memerankan tokoh atau benda

¹²Jumanta Handayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2017), h. 169

¹³ Deni Damayanti, *Op-Cit*, h.151

¹⁴ Montolalu dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 10.16.

¹⁵ Alamsyah Said dan Budimanjaya, *Op-Cit*, h.309

(dramatisasi) untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia yang melibatkan anak/peserta didik langsung dalam kegiatannya.

b. Prosedur Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Menurut Roestiyah prosedur pelaksanaan bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan naskah, alat, media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran
- 2) Guru harus menerangkan kepada anak didik, untuk menerangkan kepada anak didik, untuk memperkenalkan teknik ini bahwa dengan jalan bermain peran peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual ada di masyarakat.
- 3) Guru menunjukan beberapa anak yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan anak yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula
- 4) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik sehingga anak terangsang untuk berusaha masalah itu
- 5) Memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran apa yang disukai
- 6) Agar anak dapat memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakannya sambil mengatur adegan pertaa
- 7) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- 8) Anak yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif disamping mendengar dan melihat mereka juga harus bisa memberi saran dan kritik pada apa saja yang akan dilakukan bermain peran.
- 9) Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi yang sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum
- 10) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, maka perlu dibuka tanya jawab.¹⁶

Menurut Winda Gunanti dkk dalam skripsi Vatmala, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya:

- 1) Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (didiskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak
- 2) Buatlah rencana/scenario/ naskah jalan cerita

¹⁶ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rineka Cipta,2012), h.91-92

- 3) Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak.
- 4) Sediakan media, alat, dan kostum jika diperlukan dalam kegiatan
- 5) Apabila memungkinkan buatlah media/alat dari bahan daur ulang jadilah guru yang kreatif
- 6) Guru menerangkan teknik bermain dengan cara yang sederhana apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi Contoh satu persatu
- 7) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih yang disukainya
- 8) Jika bermain peran untuk pertama kalinya dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih sisea yang kiranya dapat sekiranya melaksanakan peran tersebut
- 9) Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yantidak turut bermain)
- 10) Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk merancang jalannya cerita dan ending cerita
- 11) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan pemain untuk memulai
- 12) Anak bermain peran
- 13) Diakhir kegiatan, diadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai pesan yang terkandung dalam bermainperan untuk diteladani anak
- 14) Khusus disentra drama, buatlah pra rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 miggsu
- 15) Seringlah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung.¹⁷

Shaftel dan Shaftel dalam buku Mulyasa mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yakni :

- 1) Menghangatkan suasana dan motivasi anak

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan anak-anak terhadap masalah pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Pada tahap ini guru mengemukakan masalah. Masalah dapat diangkat dari

¹⁷ Titi Vatmala, *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*, (Lampung, UIN Raden Intan, 2017), h.38-39

kehidupan anak-anak agar dapat merasakan masalah itu hadir di hadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah itu sebaiknya dipecahkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan anak-anak, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah itu dipecahkan. Masalah yang dipilih sebaiknya hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan anak-anak, menarik dan merangsang rasa ingin tahu, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan.

2) Memilih peran dalam pembelajaran

Pada tahap ini anak-anak dan guru mendeskripsikan berbagai watak dan karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika anak-anak tidak menyambut tawara tersebut, guru dapat menunjuk seorang anak yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

3) Menyusun tahap-tahap peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena anak-anak dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu anak-anak menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan

suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, dan mereka siap untuk memainkannya.

4) Menyiapkan pengamat

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua anak turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5) Tahap pemeranan

Pada tahap ini, anak-anak mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena anak-anak ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan.

Pemeranan dapat berhenti ketika anak-anak telah merasa cukup dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dilakukan. Sering kali anak-anak asyik bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlalu lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadi pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

6) Diskusi dan Evaluasi Pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, anak-anak akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik

tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Di sini diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif-alternatif pemeranan yang akan ditampilkan kembali

7) Pemeranan ulang

Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demikian halnya dengan para pelakunya. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah, dan setiap perubahan peran akan memengaruhi peran-peran yang lainnya.

8) Diskusi dan Evaluasi Tahap dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Anak-anak menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah. Meskipun dimungkinkan adanya anak yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

9) Membagi Pengalaman Dan Pengambilan Kesimpulan

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu anak-anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya.

Keberhasilan bermain peran bergantung pada kemampuan dalam mengungkapkan pengalaman pribadi anak-anak. Di samping terdapat aneka ragam pengalaman dalam hal tertentu memungkinkan ada kesamaan pengalaman diantara anak. Berdasarkan kesamaan ini ditarik suatu generalisasi.

Melalui bermain peran anak-anak dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat anak-anak belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.¹⁸

Menurut Ngalimun sintak model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan skenario
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
- 3) Pembentukan kelompok siswa
- 4) Penyampaian kompetensi
- 5) Menunjuk siswa untuk melakokan peran yang dilakukan peran yang dilakukan oleh pelakon, persentasi hasil kelompok, bimbingan dan refleksi.¹⁹

Menurut Alamansyah prosedur bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Pilih materi ajar yang akan digunakan dalam bermain peran
- 2) Buat aturan main dan tentukan yang akan diperankan siswa
- 3) Pilih siswa lain, dimana tugas siswa tersebut sebagai pengamat dan mencatat kejadian penting dalam aktivitas peran
- 4) Siapkan media dan alat yang akan digunakan (media sesuai dengan materi ajar)²⁰

¹⁸ Mulyasa, *Op-Cit*, h.176-179

¹⁹ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta:Aswaja Pressindo, 2013), h.

²⁰ Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya, *Op-Cit*, h,248

Dari pendapat beberapa ahli diatas pada penelitian ini langkah yang diambil oleh peneliti adalah dari pendapat Roestiyah dan Winda Gunarti yang akan dijadikan pedoman yakni:

- 1) Memilih tema yang akan dimainkan
- 2) Membuat naskah atau jalan cerita
- 3) Menyediakan peralatan yang dibutuhkan
- 4) Menerangkan teknik atau aturan dan tujuan dalam bermain peran
- 5) Menetapkan peran yang akan dimainkan
- 6) Menceritakan sambil mengatur adegan pertama
- 7) Diskusi untuk mengulas kembali
- 8) Mengevaluasi pembelajaran

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Dalam suatu pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan, menurut Jumanta Handayana metode bermain peran memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan yakni sebagai berikut

- 1) Kelebihan Metode *Role Playing*
 - a) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuan dalam bekerjasama
 - b) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspeksi secara utuh
 - c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
 - d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
 - e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.²¹

²¹Jumanta Hamdayana, *Op-Cit*, h.191

2) Kelemahan Metode bermain peran

- a) Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif
- b) Banyak memakan waktu
- c) Memerlukan tempat yang luas
- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/ pengamat.²²

Kemudian menurut Tukiran dkk metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan diantaranya, yaitu:

- 1) Murid melatih dirinya untuk memahami mengingat bahan yang akan didramakan
- 2) Anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
- 3) Bakat yang terpedam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni
- 4) Kerjasama antar pemain dapat dibina dengan sebaik-bainya
- 5) Memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab sesamanya
- 6) Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²³

Selain kelebihan ada juga kekurangannya, diantaranya:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain tidak ikut bermain drama menjadi kurang aktif
- 2) Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman, isi, dan pelaksanaan pertunjukan
- 3) Memerlukan tempat yang luas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain²⁴

²² *Ibid*, h.191

²³ Tukiran, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung:Alfabeta,2015), h.42

²⁴ *Ibid*, h.42

d. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Kegiatan bermain peran adalah anak memerankan seseorang dan melakukan interaksi dengan orang lain dalam suatu cerita pura-pura. Jenis main ini membantu anak untuk memahami dirinya sendiri, perasaannya dan orang yang ada disekitarnya. Melalui bermain peran, melalui bermain peran egosentris anak mulai belajar berbagi dengan orang lain.²⁵

Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan berusaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeran dan diskusi. Melalui bermain peran anak diharapkan:

1. Melalui peran anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.
2. Melatih empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya, sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan-perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai menguasai pemeran.
3. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
4. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya

²⁵ Deni Damayanti, *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*, (Yogyakarta:Araska, 2018),h.151

5. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi²⁶

Selain itu para ahli psikologi bermain seperti Huges, Johnson, Christie & Yawkey sependapat bahwa bermain dapat memberi empat manfaat positif terhadap perkembangan diri anak, antara lain:

1. Mengembangkan kreativitas
Bermain sebagai kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi, penalaran logika, maupun pemikiran untuk memecahkan suatu masalah. Setiap anak dituntut untuk kreativitas dalam bermain agar dapat mengimbangi kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak lain. Masing-masing individu bersikap kompetitif tetapi masih dalam kerangka pola aturan-aturan kesepakatan kelompok sosial. Oleh karena itu, kreativitas bermain harus tetap sportif, menjunjung nilai kejujuran mau mengakui kekalahan dan menerima kemenangan orang lain.
2. Mengembangkan keterampilan sosial
Bermain sosial melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi, kerjasama, menghargai dan menerima orang lain, dan menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok sosial. Oleh karena itu, bermain dapat melatih kemampuan untuk mengontrol diri, mengurangi sifat-sifat egois dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan tersebut erat hubungannya dengan kemampuan menyesuaikan diri dengan orang lain dalam kelompok sosial.
3. Mengembangkan kemampuan psikomotor
Kegiatan bermain yang banyak menggunakan keterampilan psikomotorik kasar seperti bermain sepak bola, petak umpet, gobak sodor, secara aktif kegiatan bermain tersebut menguras energi fisik dan cukup lelahkan. Bagi anak-anak hal itu cukup menantang karena memberi rasa senang dan mengembirakan. Oleh karena itu, kegiatan bermain tersebut dirasakan sebagai suatu kegiatan yang tidak akan membosankan, tetapi menyenangkan memberi kepuasan dan hal ini cenderung di ulang lagi di kemudian hari.
4. Mengembangkan kemampuan berbahasa
Bermain sosial ditandai dengan interaksi antara individu yang satu dengan yang lain. Keterampilan sosial (*social skill*) yang baik memerlukan kemampuan berbahasa yaitu suatu keterampilan yang membutuhkan pembendaharaan kata, mengolah kalimat dan mengungkapkan ekspresi emosi, pikiran atau pendapat kepada orang lain dalam bahasa.

²⁶ Mulyasa, *Op-Cit*.h.174

5. Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah-masalah psikologi
 Bermain merupakan kegiatan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran, maupun konatif setiap anak. Dalam pandangan psikoanalisa klasik yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, bermain merupakan sarana katarsis yaitu suatu kegiatan yang bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah konflik psikoemosional individu. Dengan demikian bermain memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang mengalami masalah secara psikoemosional.²⁷

Proses bermain peran dalam buku Iff dkk. dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk

1. Menggali perasaannya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap nilai dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.²⁸

e. Macam-macam Bermain Peran

Menurut Erik Erikson, ada dua jenis main peran yaitu:

1. Main Peran Mikro

a. Definisi

Main peran kecil (mikro) mengalirkan materi/knowledge pada anak melalui alat main yang berukuran kecil anak sebagai dalang yang menggerakkan boneka yang menjadi pemeran.

b. Tujuan Khusus

²⁷ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2007), h. 233

²⁸ Iif Khoiru Ahmadi dan Hendro Ari Setiyono, *Op-Cit*, h.34

- 1) Membangun kemampuan abstrak berpikir dan berpikir secara objektif
- 2) Mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sosial dan berbahasa

c. Aturan Sentra Bermain Peran kecil

- 1) Fokus main sesuai peran yang dipilih melalui bonekanya
- 2) Kontrol diri dalam berinteraksi dengan pemain yang lain dan dalam menggunakan alat main.
- 3) Beres-beres mengembalikan alat-alat yang telah dimainkan kembali ke tempatnya sesuai dengan labelnya.

d. Manfaat Sentra Bermain Kecil

Mendukung anak dalam memiliki kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda²⁹

- 1) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel
- 2) Kemampuan berpikir objektif

e. Perlengkapan Main di Sentra Main Peran Kecil

Pada sentra main peran kecil menggunakan alat bermain atau benda yang berukuran mini atau kecil seperti boneka orang atay binatang, rumah boneka, mobil-mobilan, pohon, perahu, pesawat.

Alat dan bahan sentra bermain peran kecil dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

²⁹ Mukhtar Latif dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PRENADAMEDIA GROUP, 2013), h.131

1. Market bangunan berikut perlengkapan furniture dengan ukuran profesioanal dengan bangunannya, seperti: rumah, boneka, meja, kursi yang sesuai dengan ukuran rumah boneka.
2. Boneka orang dan binatang
3. Asesoris pendukung seperti pohon, pagar, kendaraan, perlengkapan, makan, perlengkapan masak, perlengkapan yang berhubungan dengan peran profesi masing-masing
4. Alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan anak³⁰

Anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil.

Contoh:

1. Rumah, boneka; perabotan dan ruang.
2. Kereta api, rel lekomotif, gerbong-gerbongnya
3. Bandar udara, pesawat, boneka, dan truk-truk
4. Kebun binatang, boneka-boneka binatang liar, boneka pengunjung.
5. Jalan-jalan kota, jalan, orang, kota, mobil
2. Main peran makro

a. Defenisi

Sentra main peran besar adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkn pengertian mereka tentang dunia di sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak.

b. Tujuan Khusus

1. Mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan berbahasa
2. Membangun rasa empati, mengambil sudut pandang spasial, afeksi

c. Aturan di Sentra Peran Besar

1. Fokus main sesuai peran
2. Kontrol diri

³⁰*Ibid*, , h.132

- a) Dalam berinteraksi dengan pemeran lain
- b) Dalam menggunakan alat main
- 3. Beres-beres, selesai bermain kembalikan alat ke tempatnya (sesuai label pada tempatnya)
- d. Manfaat Main di Sentra Peran Besar, Mendukung Anak dalam memiliki:
 - 1. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
 - 2. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
 - 3. Kemampuan membedakan imajinasi dan realitas

e. Perlengkapan Main di Sentra Main Peran Makro

Alat/media main peran besar adalah alat dengan ukuran yang sesungguhnya. Artinya, alat tersebut bisa dipakai anak saat bermain.³¹

Perlengkapan bermain sentra besar dibagi atas :

- a. Alat dan bahan main kerumahtanggaan
 - b. Alat dan bahan main keprofesian
 - c. Alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan
- f. Kegiatan di Sentra Main Peran Besar

Memainkan peran-peran yang ada di muka Bumi yang dekat dengan anak, seperti: peran ibu, ayah, dokter dan binatang-binatang.

g. Kegiatan di Sentra Main Peran Besar

Memainkan peran-peran di muka Bumi yang ada di sekitar anak melalui alat-alat yang berukuran kecil, seperti boneka yang berperan sebagai ibu, ayah, kakak, atau binatang.

³¹ Mukhtar Latif dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PRENADAMEDIA GROUP, 2013), h.130

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat yang berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.

Contoh:

1. Rumah sakit: dokter, perawat, pengunjung, apoteker
2. Kantor polisi: Polisi, penjahat
3. Kantor pos: pengantar surat pegawai kantor pos
4. Kantor: direktur, sekretaris, pegawai biasa, *cleaning service*.

Menurut Erik Erikson, main adalah salah satu cara bagi anak untuk mengembangkan pengendalian diri dan memahami tuntutan dari luar yang datang setiap hari, dengan main peran anak dapat membongkar pengalaman emosinya.³²

B. Kecerdasan pada Anak

1. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan dan kapasitas seseorang untuk dapat menerima informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya, menyimpan informasi tersebut di dalam ingatan dan kemudian menjadikan pengetahuan yang sudah didapat itu menjadi dasar dalam tindakan sehari-harinya.³³

Menurut Ahli dalam buku John Santrok Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, ahli lain mendeskripsikannya sebagai kapasitas beradaptasi dan belajar dari pengalaman. Ahli lain berpendapat bahwa kecerdasan meliputi karakteristik seperti kreativitas dan

³² *Ibid*, h.207

³³ Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 3

keahlian interpersonal. Kecerdasan adalah keterampilan³⁴ Jadi maksud dari kecerdasan disini adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan beradaptasi atau menyesuaikan diri serta bagaimana seseorang individu atau anak dari pengalaman yang telah didapatnya.

Menurut Gardner kecerdasan adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia dalam mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkrit maupun hal-hal yang abstrak.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan anak dalam menyelesaikan sesuatu dari pengalaman yang telah diterimanya.

2. Macam-Macam Kecerdasan

Kecerdasan jamak adalah hasil dari penelitian dan pemikiran seorang professor dari Havard University Howard Gardenr yang berpandangan setiap manusia ada sembilan kecerdasan yakni sebagai berikut:

a. Kecerdasan Bahasa

Kecerdasan bahasa menekankan pada kemampuan individu dalam menggunakan bahasa sebagai simbol dan media perantara komunikasi. Kemampuan merangkai suatu pemahaman atau informasi ke dalam gagasan tertulis yang sistematis dan mampu memikat perhatian lingkungan.³⁵

³⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 317

³⁵ Montolalu dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka), h.11.14

b. Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan matematik adalah kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola, kategori-kategori dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk melakukan percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur.³⁶

c. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual-spasial merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur.³⁷

d. Kecerdasan Jasmaniah-Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelenturan tubuh, misalnya menari dan berolahraga

e. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal adalah kemampuan anak dalam menirukan nada yang tepat atau menghafal lagu dengan cepat.

f. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal adalah kecerdasan memahami hal-hal yang terjadi pada dirinya. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan untuk mengungkap perasaan atau isi hati.

g. Kecerdasan Interpersonal

³⁶ Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi)*, (Jakarta:Prenadamedia group,2016), h. 14

³⁷ *Ibid*, h. 15

Kecerdasan Interpersonal adalah kecerdasan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain.³⁸

h. Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan Naturalistik adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan alam.

i. Kecerdasan ekstensial-spiritual

Kecerdasan ekstensial-spiritual adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengenal dan memahami diri sepenuhnya sebagai makhluk spiritual maupun sebagai bagian dari alam semesta.³⁹

C. Kecerdasan Intrapersonal

1. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri. Kecerdasan ini merupakan akses menuju kehidupan emosional seseorang dan kemampuan membedakan emosi, kekuatan akan kelemahan dan kelebihan diri.⁴⁰

Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai diri sendiri. Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggungjawab atas kehidupan sehari-hari.⁴¹

³⁸ Mulyasa, *Op-Cit*, h.58

³⁹ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegence*, (Jakarta: PT Dian Rakyat,2012),h.24

⁴⁰ Roudhatul Jannah dkk, *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelegence*, (Yogyakarta:AR-RUZZ Media,2018), h.313

⁴¹ M May Lwin dkk, *How to Multiply Your Child's Intelegence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*.(Yogyakarta:PT Indeks,2008), h.233

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk mengolah diri, emosi dan pikiran. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menggunakan pemahaman sendiri dan cenderung mandiri dan dapat menjadi pemimpin untuk dirinya sendiri⁴²

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memasaahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Komponen inti dari kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kecerdasan akan suasana hati, maksud, motivasi, tempramen dan keinginan, serta kemampuan berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri.⁴³

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan aspek internal dalam diri seseorang, seperti; perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya, dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri.⁴⁴

Dengan demikian dapat penulis simpulkan dari pendapat ahli diatas tentang kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan dalam mengolah diri, emosi dan pikiran dalam bertindak.

2. Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal

Dalam buku Yaumi menyatakan karakteristik umum anak yang mempunyai kecerdasan intrapersonal adalah sebagai berikut:

⁴² Deni Damayanti, *Senang dan Bahahia Menjadi Guru PAUD* (Yogyakarta:Araska, 2018) h.71

⁴³ Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi)*, (Jakarta:Prenadamedia group,2016), h.18

⁴⁴ Andrianus Krobo, *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonalmelalui Kegiatan Bermain Peran*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 8 Edisi 1 April 2014), h.27

- a. Menunjukkan kemandirian dan keinginan yang kuat
- b. Memiliki perasaan realistik terhadap kemampuan dan kelemahan dirinya
- c. Mengerjakan sesuatu dengan baik ketika ditinggal sendiri
- d. Berpendirian pada gaya atau cara belajarnya sendiri
- e. Memiliki hobi dan minat pada suatu yang tidak banyak diceritakan
- f. Pandai mengatur diri sendiri
- g. Lebih suka bekerja sendiri daripada bekerjasama sama orang
- h. Mampu mengungkapkan perasaan dirinya dengan akurat
- i. Mampu mengambil pelajaran dari keberhasilan dan kegagalan dalam hidup
- j. Keyakinan diri dan kemandirian berpikir lebih baik dari anak-anak lain.⁴⁵

Dalam buku Roudatul Janah dkk anak usia 4-6 tahun yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang tinggi adalah:

- a. Menunjukkan sikap percaya diri yang tinggi
- b. Selalu bermain aktif, menggunakan waktu dengan baik
- c. Mampu menetapkan target bermain
- d. Selalu semangat dalam bermain memiliki motivasi tinggi
- e. Sering menyendiri, berkyal
- f. Diam ketika marah seolah bisa mengendalikan diri.⁴⁶

Sebagaimana firman Allah tentang percaya diri dalam QS. Ali Imran: 139 sebagai berikut:



Artinya: “Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.” (QS Al-Imran [3]:139)⁴⁷

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwasanya manusia dianjurkan untuk memiliki sikap percaya diri dan tidak bersikap lemah serta bersedih hati.

Dan juga firman Allah dalam QS. Fussshilat :30 sebagai berikut :

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَمُوا تَتَنَزَّلُ عَلَيْهِمُ الْمَلَائِكَةُ أَلَّا تَخَافُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَبْشِرُوا بِالْجَنَّةِ الَّتِي كُنْتُمْ تُوعَدُونَ

⁴⁵ Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi)*, (Jakarta:Prenadamedia group,2016), h.27

⁴⁶ Roudhatul Janah dkk, *Op-Cit*, h.315

⁴⁷ Al-Quran dan Tarjamah, *Al-Imran ayat 139*,(Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.67

Artinya “*Sesungguhnya orang-orang yang mengatakan: "Tuhan kami ialah Allah" Kemudian mereka meneguhkan pendirian mereka, Maka malaikat akan turun kepada mereka dengan mengatakan: "Janganlah kamu takut dan janganlah merasa sedih; dan gembirakanlah mereka dengan jannah yang Telah dijanjikan Allah kepadamu". (QS> Fussshilat [41]:30)*⁴⁸

Menurut Habibu Rahman Ciri-ciri Kecerdasan Intrapersonal adalah sebagai berikut:

Tabel 3

Tabel Ciri-ciri Anak Usia Dini yang Mempunyai Kecerdasan Intrapersonal Tinggi

No	Usia	Ciri-Ciri
1.	Lahir- 1 tahun	a. Senang mengamati benda yang disentuhnya b. Senang bermain sendiri (mandiri)
2.	1- 2 Tahun	a. Bisa mengungkapkan perasaan atau emosinya b. Mampu menyalurkan emisinya sendiri
3.	2 – 3 Tahun	a. Bermain tanpa disuruh b. Mengembalikan benda-benda permainan pada tempatnya
4.	3-4 Tahun	a. Senang mengajak temannya bermain b. Senang merenung atau berpikir ketika sendirian c. Sering mengungkapkan cita-citanya kepada orang lain
5.	4-5 Tahun	a. Menunjukan sikap percaya diri yang tinggi b. Selalu bermain aktif, menggunakan waktu dengan baik c. Mampu menetapkan target bermain
6.	5-6 Tahun	a. Selalu bersemangat ketika bermain b. Sering menyendiri , berkhayal atau berpikir c. Sering menunjukan mainan kebanggaan kepada orang lain d. Diam ketika marah seolah-oleah mengendalikan emosinya ⁴⁹

Dalam modul Musfiroh Hakekat Kecerdasan Majemuk Kecerdasan intrapersonal anak dapat diketahui melalui observasi yang cukup cermat terhadap:

⁴⁸ Al-Quran dan Tarjamah, *Fusshilat ayat 30*, (Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.480

⁴⁹ Habibu Rahman, *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta:Ar-Ruzz Media,2019). h.30-31

- a. Kecenderungan anak untuk diam (pendiam),tetapi mampu melaksanakan tugas dengan baik, cermat
- b. Sikap dan kemauan yang kuat, tidak mudah putus asa, kadang-kadang terlihat keras
- c. Sikap percaya diri, tidak takut tantangan, tidak pemalu;
- d. Kecenderungan anak untuk bekerja sendiri, mandiri, senang melaksanakan kegiatan seorang diri, tidak suka diganggu
- e. Kemampuan mengekspresikan perasaan dan keinginan diri dengan baik; Anak-anak yang cerdas secara intrapersonal belajar sesuatu melalui diri mereka sendiri.⁵⁰

Mereka mencermati apa yang mereka alami dan rasakan. Awal masa anak-anak merupakan saat yang menentukan bagi perkembangan intrapersonal. Anak-anak yang memperoleh kasih sayang, pengakuan, dorongan, dan tokoh panutan cenderung mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan mampu membentuk citra diri sejati. Kecerdasan intrapersonal dirangsang melalui tugas, kepercayaan, dan pengakuan. Anak perlu diberi tugas yang harus dikerjakan sendiri, dipercaya untuk berkreasi dan mencari solusi, dan didorong untuk mandiri. Dorongan tumbuhnya kecerdasan intrapersonal harus disertai dengan sikap positif para guru dalam menilai setiap perbedaan individu. Pujian yang tulus, sikap tidak mencela, dukungan yang positif, menghargai pilihan anak, serta kemauan mendengarkan cerita dan ide-ide anak merupakan stimulasi yang sesuai untuk kecerdasan intrapersonal ini.

Dengan demikian penulis dalam penelitian ini sebagai indikator untuk menilai perkembangan kecerdasan intrapersonal menggunakan gabungan teori Habibu, Raudhatul Jannah, Yaumi yang dipadukan dengan peraturan menteri no. 137 tahun 2014 yakni; memiliki sikap percaya diri yang tinggi, semangat ketika

⁵⁰ Tadrikoatun Musfiroh, *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelgence)*, (Jakarta:UT), h.1.20-1.21

bermain, sabar dalam menunggu giliran, dapat mengerjakan sesuatu secara mandiri, dan mampu mengekspresikan atau mengendalikan emosi dengan baik

3. Pentingnya Kecerdasan Intrapersonal

Berikut ini pentingnya kecerdasan intrapersonal :

- a. Mengembangkan pemahaman yang kuat mengenai diri yang membimbingnya kepada kestabilan emosionalnya
- b. Mengendalikan dan mengarahkan emosi
- c. Mengatur dan memotivasi diri
- d. Bertanggungjawab atas kehidupan sehari-hari
- e. Mengembangkan harga diri yang tinggi yang merupakan dasar bagi keberhasilan⁵¹

D. Kecerdasan Interpersonal

1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga mudah berempati dengan orang lain tanpa menyakiti hati orang lain.⁵²

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam alquran surat tentang berhubungan dengan orang lain QS. An-Nisa:4 sebagai berikut:

وَإِذَا حُيِّتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيرًا ٨٦

⁵¹M May Lwin dkk, *How to Multiply Your Child's Intelligence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Yogyakarta:PT Indeks,2008), h. 234-237

⁵²Roudhatul Jannah dkk, *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligence*, (Yogyakarta:AR-RUZZ Media,2018), h.313

Artinya: *“Apabila kamu diberi penghormatan dengan sesuatu penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik dari padanya, atau balaslah penghormatan itu (dengan yang serupa). Sesungguhnya Allah memperhitungkan segala sesuatu.”* (QS. An-Nisa [4]:86)⁵³

Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami dan bekerjasama dengan orang atau anak lain.⁵⁴ Artinya anak yang mempunyai kecerdasan ini akan cenderung mudah bekerjasama dan berinteraksi dengan temannya

Mork dalam buku Muhamad Yaumi dan Naurdin menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat sosial, komunikasi verbal dan non verbal dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi melakukan negosiasi hubungan dengan keterampilan dan kemahiran orang karena orang tersebut mengerti kebutuhan tentang empati kasih sayang, pemahaman, ketegasan dan ekspresi dari kebutuhan dan keinginan. Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan konsep interaksi dengan orang lain disekitarnya.⁵⁵ Jadi menurutnya bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berkomunikasi secara tepat baik verbal maupun non verbal tentang bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.

Kecerdasan Interpersonal menurut May Lwin dkk adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitarnya. Kecerdasan ini adalah

⁵³ Al-Quran dan Tarjamah, *Surat An-Nisa ayat 86*, (Bandung:PT Cordaba Internasional Indonesia, 2012), h.91

⁵⁴ Deni Damayanti, *Senang dan Bahagia Menjadi Guru Paud*, (Yogyakarta:Araska:2018), h.69

⁵⁵ Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi)*, (Jakarta:Prenadamedia group,2016), h. 129

kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, tempramen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapi secara layak. Kecerdasan inilah yang memungkinkan kita untuk membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan dengan masyarakat.⁵⁶ Dengan demikian dapat penulis simpulkan menurutnya kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami atau menanggapi orang lain secara layak.

Amstrong dalam titi vatmala mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan mempresepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta memberi respon secara tepat terhadap suasana hati tempramen, motivasi dan keinginan orang lain. Komponen Inti kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan orang lain tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain. Komponen inti yang lain adalah bekerjasama.⁵⁷

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwasannya kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam berkomunikasi atau berhubungan dengan orang lain, saling bekerjasama, memberikan respon secara tepat terhadap lingkungannya dan bekerjasama dengan membedakan suasana hati maksud, motivasi, serta perasaan orang lain.

⁵⁶ M May Lwin dkk, *How to Multiply Your Child's Intelegence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*.(Yogyakarta:PT Indeks,2008), h.197

⁵⁷ Titi Vatmala, *Op-Cit.h*

2. Ciri-ciri kecerdasan Interpersonal

Secara umum kecerdasan interpersonal dapat diamati melalui kesukaan yang terwujud dalam perilaku seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat akan cenderung mampu beradaptasi dan bersama-sama dengan orang lain. Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang dominan adalah sebagai berikut :

- a. Senang bersosialisasi dengan teman-teman sejawat dan orang lain
- b. Secara alamiah memiliki aura untuk menjadi pemimpin
- c. Sering memberi nasihat kepada temannya
- d. Tanpa pintar walau pun secara tiba-tiba melihat persoalan
- e. Senang mengajar orang lain walaupun tidak formal
- f. Senang bermain game interaktif dengan orang lain
- g. Mempunyai dua atau lebih teman yang sangat akrab
- h. Memiliki empati dan kepedulian kepada orang lain.
- i. Berpengaruh sehingga diikuti oleh orang lain⁵⁸

Dari pendapat ahli diatas peneliti simpulkan yang berhubungan dengan penelitian ini indikator kecerdasan interpersonal adalah belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya, Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya, senang bersosialisasi dengan teman, senang bermain game interaktif, memiliki teman akrab, dan memiliki empati kepada orang lain.

Sedangkan Indikator interpersonal menurut amstrong Titi Vatmala meliputi sebagai berikut:

- a. Kemampuan bekerjasama
Bekerjasama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada dua aktivitas atau

⁵⁸ Muhammad Yaumi dan Nurdin brahim, *Op. Cit* h.

lebih, hal yang tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan bersama-sama.

b. Kemampuan berempati dengan orang lain

Menurut Alwi dkk empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang ikut merasakan dirinya dalam keadaan atau pikiran orang yang sama. Empati perlu dirangsang sejak dini agar anak dapat belajar mengenai perasaan maksud dan motivasi tersebut secara akurat.

Kepekaan empati dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan diantaranya adalah permainan dan kegiatan langsung

c. Kemampuan berteman dan menjalin kontak

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Kemampuan berteman atau menjalin kontak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Anda perlu membiasakan anak-anak mendengar dan melihat perilaku menjalin kontak melalui kegiatan langsung dan kegiatan artificial (dibuat) seperti memuji dan memberi salam.⁵⁹

Jadi menurutnya seseorang yang memiliki kemampuan bekerjasama, berempati dan mampu berteman dan menjalin kontak itu adalah indikator dari kecerdasan interpersonal.

Sebagaimana Firman Allah dalam QS Al-Maidah [5]:2 Tentang bekerjasama dan tolong menolong dengan orang lain sebagai berikut:

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۖ

Artinya: "...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya." (QS. Al-Maidah [5]:2)⁶⁰

Menurut May Lwin dkk Anak yang memperlihatkan tanda-tanda kecerdasan interpersonal yang rendah jika:

a. Tidak suka berbaur atau bermain dengan anak-anak lain

⁵⁹ Titi Vatmala, *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*, (Lampung, UIN Raden Intan, 2017), h.17

⁶⁰ Al-Quran dan Tarjamah, *Surat Al-Maidah ayat 2*, (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), h.106

- b. Lebih suka menyendiri
- c. Menarik diri dari orang lain, khususnya selama pesta anak-anak
- d. Merebut dan mengambil mainan dari anak-anak lain
- e. Memukul dan menendang anak-anak lain dan secara teratur terlibat dalam perkelahian
- f. Tidak suka bergiliran
- g. Tidak suka berbagi dan sangat posesif (menonjolkan kepemilikan) akan mainannya. Menjadi agresif dan teriak-teriak ketika dia tidak mendapatkan yang dia inginkan

Karena itu indikator kecerdasan interpersonal tinggi:

- a. Berteman dan berkenalan dengan mudah
- b. Suka berada di sekitar orang lain
- c. Ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing
- d. Menggunakan bersama mainannya dan berbagi permen dengan temannya.
- e. Mengalah kepada anak-anak lain.
- f. Mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain⁶¹

Jadi menurutnya bahwa orang yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah orang yang memiliki kemampuan dan senang berkomunikasi atau berhubungan dengan orang disekitarnya.

Menurut Habibu Rahman bahwa ciri-ciri kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

⁶¹ May Lwin dkk, *How to Multiply Your Child's Intelligence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*.(Yogyakarta:PT Indeks,2008), h.205

Tabel 4**Tabel Ciri-ciri Anak Usia Dini yang Mempunyai Kecerdasan Interpersonal Tinggi**

No	Usia	Ciri-Ciri
1.	Lahir- 1 tahun	a. Mengamati mainan yang digantung disekitarnya b. Menatap siapa saja yang di sampingnya
2.	1- 2 Tahun	a. Mudah berbaur dengan anak-anak lain ketika bermain b. Senang bermain secara berkelompok
3.	2 – 3 Tahun	a. Mudah berkenalan dengan anak-anak lain b. Senang berada di dekat kerumunan c. Memperbolehkan mainannya dipinjam temannya
4.	3-4 Tahun	a. Senang pinjam meminjam atau tukar menukar benda mainan dengan anak lain b. Tidak menangis ketika berpisah dengan orangtua c. Sabar menunggu giliran bermain
5.	4-5 Tahun	a. Mau mengalah dengan teman bermainnya b. Tidak smengganggu temannya dengan sengaja c. Mengerti dab mematuhi aturan bermain dengan baik d. Mampu memimpin kelompok bermain kecil 2-4 anak e. Mampu memecahkan masalah sederhana
6.	5-6 Tahun	a. Berani berangkat kesekolah yanpa diantar b. Mengetahui bagaimana cara menunggu giliran ketika bermain c. Tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya d. Tertib dan terbiasa menunggu giliran e. Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggung jawab (tidak menangis ketika takut dihukum) f. Mampu memimpik kelompok bermain yang lebih besar (antara 4 – 8 orang) g. Terampil memecahkan masalah ⁶²

⁶² Habibu Rahman, *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta:Ar-Ruzz Media,2019). h. 28-29

Tabel 5
Peraturan Menteri Nomer 137 tahun 2014 yang Berhubungan dengan
Kecerdasan Intrapersonal dan Intrapersonal Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan anak
	Usia 5-6 Tahun
Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri 2. Memperlihatkan kehati-hatian pada orang yang belum dikenal 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri sendiri dan Orang Lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan haknya 2. Mentaati aturan kelas 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk diri sendiri
Prilaku Prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb) 9. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat⁶³

Dalam kaitannya dalam penelitian ini peneliti mengambil indikator penelitian yang diambil dari gabungan pendapat Amstrong, Yaumi dan Habibu

⁶³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014*.h.28-29

yang dipadukan dengan permen yakni : kemampuan bekerjasama, memiliki sikap empati dan peduli, mau berbagi dengan teman, berani saat tampil di depan kelas, menghargai orang lain.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung dalam Jurnal Darul Ilmi jurnal pendidikan Islam Anak Usia Dini oleh Bambang Sri Anggoro tahun 2016 menggunakan metode campuran *mix method*. Penelitian ini memperoleh hasil bahwasannya bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar konsep membilang daripada dengan menggunakan metode pembelajaran biasa. Anak perempuan lebih bisa menunjukkan hasil pembelajaran disbanding dengan laki-laki dalam proses penerapannya.⁶⁴ Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang bermain peran. Perbedaannya metode penelitian dan peneliti membahas tentang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak dan penelitian ini membahas tentang mengenal konsep membilang pada anak usia dini.
2. Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran *Project Approach* pada jurnal penelitian oleh Ade Dwi Utami. Penelitian Ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara empiris tentang upaya meningkatkan kecerdasan intrapersonal dan

⁶⁴ Bambang Sri Anggoro, *Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung*, Jurnal Darul Ilmi Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2016 Vol. 1 No.1 Juni 2016 ISSN 2086-6909

interpersonal anak TK kelompok B melalui pembelajaran *project approach* di Taman Tumbuh Kembang Anak Ceria, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta. Penelitian yang dilaksanakan November 2008 sampai dengan Februari 2009 ini menggunakan metode penelitian tindakan (action research) sebanyak 2 siklus. Hasil tersebut menunjukkan pembelajaran *project approach* dapat berpengaruh dan meningkatkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal.⁶⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis akan lakukan adalah sama-sama meneliti tentang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Perbedaannya pada penulis menggunakan metode bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan inter dan intrapersonal anak dan penelitian ini menggunakan pembelajaran *project approach* dan metode pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan deskriptif kualitatif.

3. Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Kegiatan Bercerita Berbantuan Media Film/Vcd di Kelompok B5 Ra Ummatan Wahidah Di Kota Curup dalam jurnal skripsi oleh Hanisah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode berceritera berbantuan media ceritera film/VCD dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak di kelompok B5 RA Ummatan Wahidah Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong. Metode penelitian pada penelitian ini

⁶⁵ Ade Dwi Utami, *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach*, Vol.7 No. 2 Desember 2012, h.138

menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan tahun 2014.⁶⁶

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan intrapersonal anak. Perbedaannya penelitian ini menggunakan kegiatan bercerita berbantuan media film/vcd sedangkan penulis menggunakan metode bermain peran. Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (PTK)

4. Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal melalui Kegiatan Bermain Peran oleh Andrius Krobo dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan. Dalam tindakan pertama, dua puluh siswa telah meningkat kecerdasan intrapersonal. Persentase kenaikan tertinggi dalam kecerdasan intrapersonal dicapai dengan PJ, AM, dan mata pelajaran FA, di 95,59 %.⁶⁷ Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan intrapersonal dan bermain peran. Perbedaannya metode penelitian yg peneliti lakukan menggunakan deskriptif kualitatif dan juga membahas tentang kecerdasan interpersonal.

5. Pembinaan Kecerdasan Intrapersonal Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun) TK LKIA II Pontianak oleh Heny Muhartini dalam Artikel Penelitian tahun 2013. Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis kualitatif. Hasil

⁶⁶ Hanisah, *Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Kegiatan Bercerita Berbantuan Media Film/Vcd di Kelompok B5 Ra Ummatan Wahidah Di Kota Curup*, (Bengkulu, Universitas Bengkulu, 2014), h.3

⁶⁷ Andrius Krobo, *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014, h. 25

penelitian ini ialah pembinaan dilakukan melalui pembiasaan dan pelibatan anak secara aktif dalam kegiatan bermain, kendalanya ialah adanya guru untuk mengatasi dengan memberikan pengertian bahwa guru harus melihat usia dan tingkat kematangan anak.⁶⁸ Persamaanya sama-sama membahas kecerdasan intrapersonal dan menggunakan deskriptif kualitatif. Perbedaanya peneliti membahas tentang bermain peran dan kecerdasan interpersonal, sedang penelitian ini membahas tentang cara pembinaan.

6. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di PAUD Bina Insani Lampu Kibang Tulang Bawang Barat dalam Jurnal UIN Raden Intan oleh Titi Vatmala. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 dengan metode penelitian kualitatif.⁶⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang metode bermain peran dan kecerdasan interpersonal. Perbedaannya penelitian ini tidak meneliti tentang kecerdasan intrapersonal.
7. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di Tk Buah Hati Kota Makassar dalam jurnal awlady: Jurnal Pendidikan Anak. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pra-Eksperimen. Dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusri Bahtiar pada tahun 2017 mendapatkan hasil bahwasnya metode bermain peran berpengaruh terhadap

⁶⁸ Muhartini,Heny.2013. *Pembinaan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini (4-5 Tahun) TK LKIA II Pontianak*.Universitas Tanjungpura:Pontianak, h.3

⁶⁹ Titi Vatmala, *Op-Cit*.h

kecerdasan interpersonal anak.⁷⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan interpersonal anak menggunakan bermain peran. Perbedaannya penelitian ini meneliti tentang kecerdasan interpersonal saja sedangkan penulis meneliti tentang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak, lalu penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penulis menggunakan penelitian kualitatif.

8. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Di Paud Citra Bunda Bayemharjo Tahun Pelajaran 2013/2014 Oleh Isnani Qodrayatun dalam Naskah Publikasi Penelitian. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran. Hasil ini dapat dilihat dari prosentase rata-rata hasil kemampuan menggambar anak dalam satu kelas sebelum tindakan adalah 18,18%, siklus I mencapai 63,6%, dan siklus II mencapai 81,8%.⁷¹ Persamaan penelitian dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan interpersonal dan bermain peran. Perbedaannya penelitian yang peneliti lakukan menggunakan deskriptif kualitatif dan juga membahas tentang kecerdasan intrapersonal anak.

9. Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Oleh Hariwati Dalam Jurnal

⁷⁰ Muhamad Yusri Bahtiar, *Pengaruh Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di TK buah Hati Makasar* Vol. 3 No 2 September 2017 h.139

⁷¹ Isnani Qodrayatun *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Di Paud Citra Bunda Bayemharjo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Surakarta Makasar: Makasar. h.3

Paud Teratai. Metode penelitian adalah penelitian tindakan Kelas. Hasil penelitian rata-rata kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Bhudi Dharma pada siklus 1 pertemuan 2 mencapai 73% dan meningkat menjadi 83% pada siklus ke II pertemuan 2. Berdasarkan hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Budhi Dharma Surabaya.⁷² Persamaan penelitian ini dengan dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang bermain peran. Perbedaannya adalah metode penelitian dan kemampuan sosial emosial pada Anak.

10. Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran oleh Desti Pujiati dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2013. Metode analisis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Keberhasilan penelitian ini disimpulkan dengan analisis menggunakan persentase. Persentase kenaikan tertinggi dalam keterampilan sosial yang dicapai oleh Yz subjek, di 96,6% . metode bermain bermain peran pada pembelajaran yang diterapkan oleh guru mempunyai langkah: (1) mengusulkan dan membahas situasi; (2) menyiapkan sebuah Roleplaying; (3) bermain; (4) mengungkapkan pengalaman;. Tujuan dari penelitian ini telah dicapai dengan maksimal sesuai diharapkan.⁷³ Persamaan penelitian

⁷² Hariwati, *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B*. Jurnal PAUD Teratai Volume 05 November 02 Tahun 2016, 5-8, h.1

⁷³ Desti Pujiati. *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Di Paud Citra Bunda Bayemharjo Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal PAUD Volume 7 Edisi 2, November 2013, h. 233

ini dengan sama-sama membahas tentang kecerdasan interpersonal.

Perbedaannya adalah tentang kecerdasan anak dan metode yang digunakan.



BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

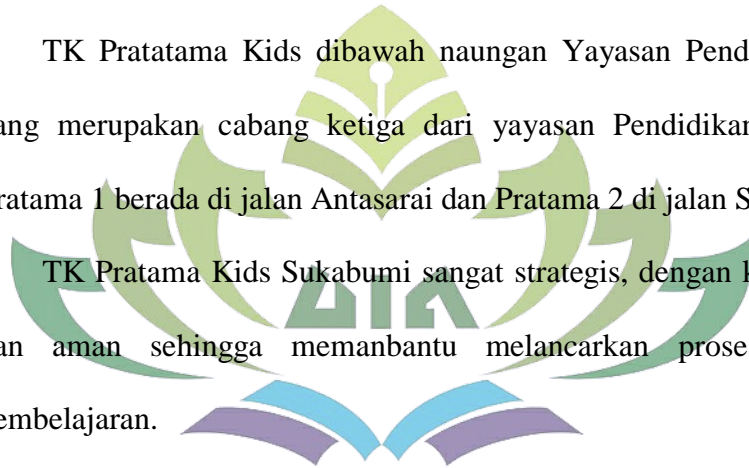
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat Berdirinya TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung beralamatkan di Jalan P. Tirtayasa No. 30 Sukabumi Bandar Lampung didirikan pada tahun 2005, dengan nomer 002128012117,

TK Pratama Kids dibawah naungan Yayasan Pendidikan Pratama yang merupakan cabang ketiga dari yayasan Pendidikan Pratama. TK Pratama 1 berada di jalan Antasari dan Pratama 2 di jalan Singosari.

TK Pratama Kids Sukabumi sangat strategis, dengan kondisi nyaman dan aman sehingga memanbantu melancarkan proses belajar dan pembelajaran.



Tabel 6
Identitas Sekolah TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	TK. Pratama Kids
2.	Nomor Statistik	002126012117
3.	Provinsi	Lampung
4.	Pemerintah Kota	Bandar Lampung
5.	Kecamatan	Sukabumi
6.	Desa/ Kelurahan	Sukabumi
7.	Jalan dan Nomer	Tirtayasa No. 30
8.	Faksimili/faks/email	Tkpratamakids@yahoo.co.id
9.	Kode Pos	35134
10.	Telepon	721-7455415
11.	Daerah	Perkotaan
12.	Status sekolah	Swasta
13.	Kelompok Sekolah	A dan B
14.	Surat Kelembagaan	Nomor 005485 tanggal 14-12-2007
15.	Penerbit SK	Pemerintah Kota
16.	Tahun Berdiri	2005
17.	Tahun Perubahan	-
18.	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
19.	Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
20.	Organisasi Penyelenggaraan	Lembaga

Sumber : *Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019¹*

2. Visi, Misi, dan Tujuan TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung merupakan Taman

Kanak-kanak yang berada dalam naungan yayasan pendidikan pratama:

a. Visi Sekolah

- 1) Menjadi sekolah unggul
- 2) Kreatif dan berdasarkan iman dan taqwa
- 3) Unggul dalam kegiatan pembelajaran

¹ Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

b. Misi Sekolah

- 1) Menjadikan TK Pratama Kids yang di dukung dengan kelengkapan sarana dan prasarana yang berkualitas dan menunjang kegiatan belajar dan mutu pembelajaran pendidikan
- 2) Menciptakan peserta didik yang memiliki akhlak mulia
- 3) Menumbuhkan semangat bergotong royong dengan sesamanya
- 4) Mendorong siswa dalam menumbuhkan bakat dan minat terhadap pembelajaran
- 5) Menjadikan sekolah yang bersih, sehat, indah, dan beriman

c. Tujuan Sekolah

Tujuan dari TK Pratama Kids yakni mendidik anak sedini mungkin dengan mengutamakan akhlak anak.

3. Keadaan Tenaga Pendidik TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Jumlah tenaga pengajar yang ada di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung berjumlah 8 orang dan 1 kepala sekolah dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 7
Data Guru TK Pratama Kids Sukabumi dan Personalia
TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Nama/NIP	L/P	Pendidikan Terakhir	Agama	Jabatan
1.	Ernawati, S.Pd	P	S1	Islam	Kepala TK
2.	Halimah Nurhayati, S.Pd I	P	S1	Islam	Guru kelas
3.	Zuhriah	P	SPG TK	Islam	Guru kelas
4.	Yatini, S.Pd.I	P	S1	Islam	Guru kelas
5.	Hasroh	P	S1	Islam	Guru kelas
6.	Sulhah, S.Pd	P	S1	Islam	Guru kelas
7.	Erda Marlina, S.Pd	P	S1	Islam	Guru kelas
8.	Ahmad Agung, S.Sos	P	S1	Islam	Guru kelas
9.	Okta Aryati, S.Pd	L	S1	Islam	Guru kelas

Sumber: Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

4. Keadaan Peserta Didik TK Pratama Kids

Tabel 8
Keadaan Peserta Didik TK Pratama Kids
Sukabumi Bandar Lampung T.P 2018/2019

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	B1 (Mawar)	12	10	22
2.	B2 (Anggrek)	12	8	20
3.	B3 (Matahari)	12	7	19
4.	A.1 (Tulip)	18	7	25
Jumlah Keseluruhan		54	32	86

Sumber: Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019²

Keterangan:

Jumlah murid di bagi dalam empat kelompok belajar yakni

1. Kelompok B1 berjumlah 22 anak dan dibimbing oleh dua guru yakni ibu Halimah Nurhayati, S.Pd. I dan ibu Sulhah, S.Pd

² Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

2. Kelompok B2 berjumlah anak 20 dan dibimbing oleh Ernawati, S.Pd dan Okta Aryati, S.Pd
3. Kelompok B3 berjumlah 19 anak dan dibimbing oleh ibu Asrof dan Ahmad Agung, S.Sos
4. Kelompok A berjumlah anak 25 dan dibimbing oleh Zuhriah dan Yatini, S.Pd.I

B. Deskripsi Data Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung di kelompok B1 didapatkan bahwasannya disana telah menerapkan langkah-langkah dalam menerapkan metode bermain peran.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di uraikan sebagai berikut:

1. Guru Menetapkan dan Memilih Tema yang Akan dimainkan

Dari hasil observasi bahwasanya sebelum dimulainya pembelajaran guru sudah terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran, di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung guru dalam memilih tema telah menyiapkannya dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) terlebih dahulu, sehingga sebelum pembelajaran diterapkan maka guru

telah menetapkan atau pun memilih tema untuk pembelajaran yang akan diterapkan.

2. Guru Membuat Naskah Skenario atau Jalan Cerita Untuk Bermain Peran

Guru memang tidak membuat skenario atau naskah secara tertulis namun guru tetap membuat jalan cerita yang akan dimainkan dan anak mengembangkan sesuai dengan imajinasinya. Jalan cerita tersebut disampaikan guru saat sebelum permainan atau saat guru bersamaan dengan permainan dilaksanakan.

3. Guru menyediakan alat-alat seperti alat atau media

Dalam menyediakan alat dan bahan di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, paada hari sebelum bermain peran guru telah memberi tahu kepada anak tentang besok akan melakukan bermain peran. Karena agar lebih menjiwai seperti peran yang dimainkan anak-anak yang dipilih guru di pinta untuk membawa kostum yang telah ditentukan dan guru atau pun sekolah yang menyediakan alat-alat seperti misalnya pada tema pedang sayur guru menyediakan sayuran, pada tema dokter sekolah menyediakan alat-alat dokter seperti suntikan obat dan sebagainya

Sebagaimana hasil wawancara dengan bu Halimah :

“kita guru dan sekolah yang menyediakan bahan atau alat yang akan digunakan dalam bermain peran. Kecuali kostum biasanya kita biasanya dadakan atau jika pembelajaran biasa mereka yang membawa”³

³ *Ibid*, 9 Mei 2019

4. Guru Menjelaskan Teknis Permainan Bermain Peran

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tema yang akan mereka mainkan, apa yang mereka lakukan dan apa tujuannya. Sebelum anak melakukan kegiatan bermain maka anak guru sebaiknya menjelaskan teknik atau pun aturan dan penjelasan dalam melakukan bermain, agar anak tidak bingung dan mengerti tentang tujuan bermain peran.

5. Guru Memilih Peran Anak yang Akan Bermain Peran

Dalam bermain peran ada anak-anak yang bermain peran dan ada yang belum mendapat giliran yang ditetapkan sebagai pendengar, anak-anak mendengarkan dan melihat temannya bermain peran dan menunggu gilirannya untuk bermain peran.

Seperti yang diungkap ibu Halimah sebagai berikut :

“Dalam bermain peran biasanya guru memilih anak terlebih dahulu yang sekiranya bisa, atau pun menawarkan kepada anak ya.. bahwa si Emir bermain peran pedagang misalnya, atau mika sebagai pembeli, dan seterusnya, ya tidak semuanya main yang lain mendengarkan. Setelah sudah selesai mereka yang belum bermain diberi kesempatan misal siapa yang mau maju? Nah anak-anak diberi kesempatan bermain”⁴

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan guru memilih anak yang melakukan pemeran untuk pertama kali, karena jumlah anak-anak dalam pemeran disesuaikan dengan tema dan banyaknya pemeran, maka ada anak-anak yang belum mendapatkan giliran bermain. Guru memilih anak yang akan bermain pada saat awal bermain. setelah selesai pemeranan

⁴ *Ibid*, 9 Mei 2019

pertama guru mengajukan kepada anak untuk siapa yang ingin bermain peran dan memainkan peran apa yang mereka sukai.

6. Menceritakan Sambil Mengatur Adegan Pertama

Dalam bermain peran agar anak lebih memahami tentang apa yang akan diperankan sebaiknya guru menjelaskan dan menceritakan apa yang akan diperankan oleh anak.

7. Guru Mendiskusikan Tentang Nilai-Nilai Yang Terkandung Dari Kegiatan Bermain Peran

Dalam bermain peran agar anak lebih mengerti nilai-nilai yang terkandung dalam materi kegiatan bermain, guru mendiskusikan atau pun mengulas kembali tentang kegiatan bermain peran dengan melakukan tanya jawab, seperti misalnya jika ada teman atau saudara yang sakit sebaiknya dijemuk, atau kita harus mematuhi peraturan lalu lintas, jika lampu merah harus berhenti, tidak ribut saat upacara dan sebagainya.

8. Guru Mengevaluasi Kerja Atau Pun Hasil Dari Bermain Peran

Setelah melakukan pembelajaran guru melakukan evaluasi hasil dari bermain peran, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak guru mempunyai alat atau indikator untuk melihat perkembangan anak. Untuk mengevaluasi apa yang sebaiknya perlu dipertahankan atau diperbaiki dalam pembelajaran

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Data

Pada bab ini adalah hasil observasi kepada anak dan guru serta wawancara kepada guru di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Pembahasan menyangkut tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) dan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

Data yang diolah dan dianalisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara pada anak dan guru mengenai penerapan bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 April sampai 11 Mei 2019 pada anak kelompok B1 (Mawar) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Untuk lebih jelas penerapan bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di uraikan sebagai berikut:

1. Guru Menetapkan dan Memilih Tema yang Akan dimainkan

Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru hendaknya menyusun kegiatan pembelajaran, agar setiap tujuan pembelajaran yang diinginkan mampu berjalan dengan baik, maka seorang guru harus menyusun sebuah

rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan dari tanggal 11 April sampai 11 Mei 2019 bahwasanya sebelum dimulainya pembelajaran guru sudah terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran, sebagaimana di ungkapkan oleh guru kelas B1 Ibu Halimah Nurhayti (kelompok mawar) sebagai berikut:

“Iya, sebelum melaksanakan pembelajaran kami menyiapkan dan menentukan tema terlebih dahulu, agar pembelajaran menjadi lebih terarah dengan baik sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dan mencapai tujuan yang diharapkan.”¹

Berdasarkan pernyataan diatas maka di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung guru dalam memilih tema telah menyiapkannya dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) terlebih dahulu, sehingga sebelum pembelajaran diterapkan maka guru telah menetapkan atau pun memilih tema untuk pembelajaran yang akan diterapkan.

2. Guru Membuat Naskah Skenario atau Jalan Cerita Untuk Bermain Peran

Dalam bermain peran seorang guru harus mengatur anak terlebih dahulu mengarahkan atau pun membuat tentang bagaimana skenario dalam permainan yang akan dimainkan oleh anak agar anak dapat mengerti alur yang akan dimainkannya dalam bermain.

Setelah guru menetapkan tema yang dipilih untuk bermain peran, guru menyiapkan naskah atau skenario yang akan dimainkan oleh anak. Guru

¹ Halimah Nurhayati, Wawancara dengan guru Kelompok B1 (Mawar) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung 9 Mei 2019

menjelaskan terlebih dahulu tentang apa yang akan dimainkan dan mengarahkan anak sesuai dengan skenario atau pun naskah yang telah ditetapkan atau dibuat sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebagai mana hasil wawancara dengan ibu Halimah Nurhayati sebagai berikut:

“Skenario yang dimainkan disesuaikan dengan rencana kegiatan atau tema yang telah ditetapkan. Jika dalam pembelajaran biasa atau bukan pementasan biasanya jarang menggunakan teks naskah, hanya saja jika dalam pementasan mereka menggunakan teks/naskah dalam bermain peran. Jadi jika dalam bermain peran untuk pembelajaran biasanya guru memberikan arahan lalu mereka mengikuti apa yang dikatakan guru dan anak mengembangkan sesuai dengan imajinasi mereka.”²

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa guru memang tidak membuat skenario atau naskah secara tertulis namun guru tetap membuat jalan cerita yang akan dimainkan dan anak mengembangkan sesuai dengan imajinasinya. Jalan cerita tersebut disampaikan guru saat sebelum permainan atau saat guru bersamaan dengan permainan dilaksanakan.

3. Guru menyediakan alat-alat seperti alat atau media

Sebelum dimulainya pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan peralatan atau media yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Contohnya ketika akan bermain peran tentang profesi dokter maka guru menyediakan dan menjelsakan alat-alat dokter seperti obat merah,suntikan dan lain-lain. Saat Saat bermain peran pedagang sayuran guru menjelaskan tentang pasar, macam-macam sayur, dan bagaimana cara berdagang, saat menjadi polisi lalu lintas guru menjelaskan macam-macam tanda lampu merah dan profesi polisi, lalu

² *Ibid*, 9 Mei 2019

saat menjadi guru, guru menjelaskan alat-alat yang digunakan guru saat mengajar, seperti spidol dan lain sebagainya.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Halimah sebagai berikut :

“Sebelum bermain peran kan sudah tau tema yang akan dimainkan apa, nah jadi kita guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan saat bermain peran, misalnya seperti tadi tema pedagang sayur kita siapkan sayuran, jika dokter siapkan alat-alat dokter.”³

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwasanya di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung telah menyediakan alat-alat yang akan digunakan untuk bermain. Berdasarkan observasi paada hari sebelum bermain peran guru telah memberi tahu kepada anak tentang besok akan melakukan bermain peran. Karena agar lebih menjiwai seperti peran yang dimainkan anak-anak yang dipilih guru di pinta untuk membawa kostum yang telah ditentukan dan guru atau pun sekolah yang menyediakan alat-alat seperti misalnya pada tema pedang sayur guru menyediakan sayuran, pada tema dokter sekolah menyediakan alat-alat dokter seperti suntikan obat dan sebagainya

Sebagaimana hasil wawancara dengan bu Halimah :

“kita guru dan sekolah yang menyediakan bahan atau alat yang akan digunakan dalam bermain peran. Kecuali kostum biasanya kita biasanya dadakan atau jika pembelajaran biasa mereka yang membawa”⁴

Dari hasil penelitian yang peneliti laksanakan bahwasanya di TK Pratama Kids sudah mempunyai alat-alat untuk bermian peran hanya saja memaang belum begitu memadai, seperti pakaian. Oleh karenanya saat bermain

³ *Ibid*, 9 Mei 2019

⁴ *Ibid*, 9 Mei 2019

peran guru terlebih dahulu memberi tahu kepada muridnya dan bekerjasama untuk membawa pakaian. Kemudian untuk bahan yang digunakan biasanya guru yang menyediakannya. Dalam hal ini guru harus bekerjasama dan berkomunikasi dengan orangtua murid.

4. Guru Menjelaskan Teknis Permainan Bermain Peran

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tema yang akan mereka mainkan, apa yang mereka lakukan dan apa tujuannya. Sebelum anak melakukan kegiatan bermain maka anak guru sebaiknya menjelaskan teknik atau pun aturan dan penjelasan dalam melakukan bermain, agar anak tidak bingung dan mengerti tentang tujuan bermain peran.

Sebagaimana wawancara dengan ibu Halimah Nurhayati sebagai berikut:

“kita menjelaskan nak...hari ini kita akan bermain dengan tema apa misalnya tema pedagang sayuran di pasar. Ya kita jelaskan tentang ada siapa dipasar dan sebagainya.”⁵

Dari hasil penelitian yang peneliti laksanakan bahwasannya guru menjelaskan apa yang akan mereka lakukan dan bagaimana aturannya adalah saat awal pembelajaran. guru memberi tahu kepada anak bahwa mereka akan bermain peran. Lalu guru menjelaskan tentang tema misalnya: pada saat tema dokter; guru menjelaskan tentang dokter itu mengobati orang yang sakit, dokter ada yang laki-laki dan ada yang perempuan. Saat polisi lalu lintas guru menjelaskan tentang arti tanda-tanda rambu lalu lintas, merah berhenti, kuning hati-hati dan sebagainya.

⁵ *Ibid*, 9 Mei 2019

Lalu pada saat bermain peran tema dagang guru menjelaskan tentang berdagang, seperti dimana saja biasanya pedagang berjualan dan sebagainya.

5. Guru Memilih Peran Anak yang Akan Bermain Peran

Dalam bermain peran ada anak-anak yang bermain peran dan ada yang belum mendapat giliran yang ditetapkan sebagai pendengar, anak-anak mendengarkan dan melihat temannya bermain peran dan menunggu gilirannya untuk bermain peran.

Seperti yang diungkap ibu Halimah sebagai berikut :

“Dalam bermain peran biasanya guru memilih anak terlebih dahulu yang sekiranya bisa, atau pun menawarkan kepada anak ya.. bahwa si Emir bermain peran pedagang misalnya, atau mika sebagai pembeli, dan seterusnya, ya tidak semuanya main yang lain mendengarkan. Setelah sudah selesai mereka yang belum bermain diberi kesempatan misal siapa yang mau maju? Nah anak-anak diberi kesempatan bermain”⁶

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan guru memilih anak yang melakukan pemeran untuk pertama kali, karena jumlah anak-anak dalam pemeran disesuaikan dengan tema dan banyaknya pemeran, maka ada anak-anak yang belum mendapatkan giliran bermain. Guru memilih anak yang akan bermain pada saat awal bermain. setelah selesai pemeranan pertama guru mengajukan kepada anak untuk siapa yang ingin bermain peran dan memainkan peran apa yang mereka sukai.

⁶ *Ibid*, 9 Mei 2019

6. Menceritakan Sambil Mengatur Adegan Pertama

Dalam bermain peran agar anak lebih memahami tentang apa yang akan diperankan sebaiknya guru menjelaskan dan menceritakan apa yang akan diperankan oleh anak.

Sebagaimana yang diungkap Ibu Halimah Nurhayati sebagai berikut :

“Kita menceritakan kepada anak tentang apa yang dimainkan saat bermain peran bersamaan dengan dimulainya bermain peran.

Dari hasil penelitian di TK Pratama Kids Sukabumi bahwasannya guru biasanya sambil menceritakan alur yakni bersamaan dengan saat pemeran mulai dimainkan. Jadi guru sambil bercerita alur cerita bersamaan dengan anak memainkan peran yang diperankannya. Seperti guru bercerita bahwasnya ada pedagang sayur yang lewat dan berkata yur..sayur lalu anak yang memainkan peran sebagai pedagang memainkan perannya dengan berkata yur..sayur. dan lain sebagainya.

7. Guru Mendiskusikan Tentang Nilai-Nilai Yang Terkandung Dari Kegiatan Bermain Peran

Dalam bermain peran agar anak lebih mengerti nilai-nilai yang terkandung dalam materi kegiatan bermain, guru mendiskusikan atau pun mengulas kembali tentang kegiatan bermain peran dengan melakukan tanya jawab, seperti misalnya jika ada teman atau saudara yang sakit sebaiknya dijanguk, atau kita harus mematuhi peraturan lalu lintas, jika lampu merah harus berhenti, tidak ribut saat upacara dan sebagainya. Diskusi bisa tentang baik atau tidaknya pemeranan.

Seperti yang diungkap ibu Halimah sebagai berikut :

“Iya, setelah selesai bermain peran, ibu mengulas kembali apa yang tadi telah dimainkan. Misalnya ditanya senang atau tidak bermain hari ini, ditanya perasaannya. Lalu dari bermain peran tadi jika teman sakit, maka harus bagaimana? Mereka menjawab dijenguk. Atau agar tidak di tilang polisi maka harus mematuhi lalu lintas.”

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, di TK Pratama Kids biasanya guru mengulas kembali dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang senang atau tidak bermain peran dan apasaja nilai yang terkandung dalam bermain peran. Jika telah menjelaskan di depan berdasarkan hasil pengamatan mereka hanya menanyakan bagaimana perasaan anak seperti pada saat bermain peran tema dokter. Dan guru juga menjelaskan dan mengulas kembali peran dan nilai-nilai yang terkandung dalamnya pembelajaran.

8. Guru Mengevaluasi Kerja Atau Pun Hasil Dari Bermain Peran

Setelah melakukan pembelajaran guru melakukan evaluasi hasil dari bermain peran, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak guru mempunyai alat atau indikator untuk melihat perkembangan anak. Untuk mengevaluasi apa yang sebaiknya perlu dipertahankan atau diperbaiki dalam pembelajaran

“Dalam melakukan evaluasi biasanya kami menggunakan alat seperti ceklis yang disesuaikan dengan kurikulum, anekdot. Jadi saat setelah selesai pembelajaran dilihat bagaimana anak sudah berkembang atau belum dan sebagainya”⁷

⁷ Ibid, 9 Mei 2019

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwasannya guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan ceklis yang disesuaikan dengan kurikulum.

Untuk memperkuat bahwasannya penerapan metode bermain peran (*role playing*) mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, berikut dapat dilihat dari indikator tingkat pencapaian perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia 5-6 tahun atau kelompok B1 yang peneliti lakukan dari tanggal 11 April sampai dengan 11 Mei 2019 adalah sebagai berikut:

1. Anak mampu bekerjasama dengan temannya

Dari hasil Penelitian yang telah peneliti lakukan dari tanggal 11 April sampai dengan 11 Mei 2019 mengenai penerapan bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, dari pengamatan yang peneliti lakukan terdapat 6 orang anak yang mulai berkembang, 13 anak yang berkembang sesuai harapan, dan 3 anak yang berkembang sangat baik terlihat dari anak-anak mampu melakukan kerjasama saat bersama-sama bermain peran dan memperhatikan teman yang sedang melakukan bermain.

2. Anak saling tolong menolong sesama teman

Anak peduli dan saling tolong menolong sesama temannya, dari hasil penelitian ada 5 anak yang mulai berkembang ada anak yang berkembang 13 sesuai harapan dan 4 anak yang berkembang sangat baik. Hal ini

terlihat dari bagaimana anak-anak mau saling menolong teman baik saat permainan seperti saat teman yang sakit maka mereka menolong atau pun menjenguknya atau saat membereskan alat bermain.

3. Anak mau berbagi dengan temannya

Dari hasil pengamatan peneliti dalam penelitian yang telah dilaksanakan bahwasannya ada 12 anak yang mulai berkembang 6 anak yang berkembang sesuai harapan dan 4 anak yang berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat ketika anak saling berbagi makanan atau alat bermain. Misalnya seperti diberi uang mainan dalam bermain peran mereka mau saling berbagi dengan temannya yang sesama pembeli agar temannya dapat membeli barang juga.

4. Anak berani tampil di depan teman

Berani tampil di depan teman atau di depan kelas merupakan salah satu indikator kecerdasan interpersonal, dari pengamatan peneliti bahwa anak-anak yang berani tampil yakni 8 anak yang mulai berani tampil di depan mereka mau tampil walau pun dengan ajakan guru terlebih dahulu 10 anak yang berkembang sesuai harapan mereka berani tampil tanpa bujukan guru lagi dan 4 anak yang berani dan mengajukan diri untuk tampil di depan kelas.

5. Anak mampu menghargai hak/pendapat/karya orang lain

Anak mampu menghargai temannya, anak-anak saat bermain peran yang belum mendapat giliran bermain atau saat bermain diajarkan untuk menghargai temannya, hal ini bisa ditunjukkan dengan cara tidak ribut saat

temannya bermain, menghargai ketika teman berbicara, atau pun memberi tepuk tangan pada temannya yang telah bermain. Dari pengamatan peneliti bahwa ada 4 anak yang mulai berkembang, 17 anak berkembang sesuai harapan dan 1 anak yang berkembang sangat baik.

6. Anak percaya diri dalam melakukan sesuatu

Dari hasil pengamatan peneliti anak-anak yang mulai berkembang 12 anak, berkembang sesuai harapan 7 anak, berkembang sangat baik ada 3 anak. Hal ini ditunjukkan karena mereka masih merasa malu-malu dalam memainkan peran yang mereka lakukan.

7. Anak semangat dalam bermain

Dari penelitian yang peneliti lakukan pada 11 april sampai 11 mei bahwasanya ada 5 anak yang mulai berkembang, 15 anak yang berkembang sesuai harapan dan 2 anak yang berkembang sangat baik. Hal ini ditunjukkan meski malu-malu mereka begitu antusias saat bermain, mengajukan diri untuk memainkan peran dsb.

8. Anak sabar dalam menunggu giliran makan/bermain

Dari hasil penelitian yang peneliti laksanakan, dari pengamatan peneliti bahwa ada 3 anak mulai berkembang, 16 anak yang berkembang sesuai harapan dan ada 3 anak yang berkembang sangat baik. Dalam bermain peran, dalam setiap permainan anak-anak tidak selalu bisa bermain semuanya dalam satu kelas. Ada yang bermain peran lebih dulu. Anak-anak dapat dilihat sabar salah satunya adalah dalam menunggu giliran

bermain sambil menunggu dan memperhatikan temannya melakukan bermain peran.

9. Anak mampu mengerjakan tugas secara mandiri

Anak memiliki sikap yang mandiri termasuk salah satu indikator dalam kecerdasan interpersonal, anak-anak yang melakukan bermain peran melakukan peran mereka yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga dapat dilihat apakah anak tersebut bisa memerankan sendiri dan mengekspresikan diri sesuai peran yang mereka mainkan atau tidak. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa ada 13 anak yang mulai berkembang, 4 anak yang berkembang sesuai harapan dan 5 anak yang mulai berkembang. Anak-anak dalam memerankan masih cenderung mengikuti panduan guru dalam mengucapkan kata-kata yang diucapkan ketika bermain.

10. Mampu mengendalikan emosi seperti tertawa, menangis dan sebagainya.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasanya anak yang mampu mengendalikan emosinya seperti tertawa ketika bahagia, menangis ketika sedang sedih dan sebagainya dari hasil pengamatan peneliti bahwasanya ada 9 anak yang mulai berkembang, 11 anak yang berkembang sesuai harapan, dan 2 anak yang berkembang sangat baik

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen penulis menyimpulkan bahwasannya penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak yang

dilaksanakan di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yakni:

1. Guru menetapkan atau memilih tema

Upaya pendidik dalam menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung terlebih dahulu menetapkan tema kegiatan yang hendak dicapai dalam bentuk penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk menentukan pembelajaran dan kegiatan apa yang hendak dilaksanakan yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada agar pembelajaran lebih terarah dan mengoptimalkan perkembangan anak

2. Guru membuat naskah skenario atau jalan cerita untuk bermain peran

Setelah guru menetapkan tema yang dipilih untuk bermain peran, guru menyiapkan naskah atau skenario yang akan dimainkan oleh anak. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang apa yang akan dimainkan dan mengarahkan anak sesuai dengan skenario atau pun naskah yang telah ditetapkan atau dibuat sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Di TK Pratama Kids biasanya guru menjelaskan skenario atau pun mengarahkan tentang apa yang akan dimainkan oleh anak.

“Untuk pembelajaran yang dilakukan biasa dalam kelas biasanya guru langsung mengarahkan anak tanpa teks naskah, kecuali saat bermain peran dalam pementasan mereka biasanya diberi naskah dan diminta untuk menghafalkan. Namun saat pembelajaran guru mengarahkan dengan percakapan dan anak mengembangkan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka.”

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwanya pada pembelajaran biasa atau bukan pementasan, guru menjelaskan apa yang anak akan lakukan, anak bermain peran tanpa menggunakan teks. Jadi guru membuat atau pun menjelaskan jalan cerita dengan bersamaan anak saat bermain peran. Jadi anak-anak diberi arahan oleh guru untuk seperti apa dan anak mengembangkannya sendiri. Misalnya guru menjelaskan kepada Emir tukang sayur berjualan lalu emir berkata sayur sayur dan sebagainya.

3. Guru menyediakan alat-alat seperti alat atau media

Sebelum dimulainya pembelajaran atau kegiatan bermain peran di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, pendidik telah menentukan tema dan kemudian menyiapkan alat/ media yang akan digunakan untuk bermain peran. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan bahwasanyaa guru atau pun sekolah menyediakan alat-alat bermain peran seperti alat kedokteran, kasur, sayuran, pluit dan lain-lain. Namun untuk kostum atau pakaian anak mereka biasanya memberi tugas kepada anak untuk membawa pakaian karena ketidakadaan kostum. Mereka juga menggunakan alat-alat yang nyata sehingga anak bisa secara langsung menjadi seperti yang mereka perankan. Berdasarkan hasil penelitian guru bekerjasama dengan orangtua dalam menyiapkan bahan seperti sayuran dalam memainkan peran

4. Guru menjelaskan teknis permainan bermain peran

Dalam kegiatan bermain peran sebelum dimulai, setelah mengenalkan alat-alat yang akan digunakan kemudian guru menjelaskan tentang teknis

bermain peran. Disini guru menjelaskan siapa yang terlebih dahulu berbicara dan guru mengatur alur, sehingga kejadian berjalan secara runtun, selain itu guru memabagi peran yang akan dimainkan oleh anak. Di TK Pratama Kids Sukabumi setelah menjelaskan kepada anak tentang akan bermain peran guru memilih anak yang akan bermain peran dengan menetapkan peran masing-masing anak yang tampil pertama. Lalu setelah selesai dilanjutkan kepada anak-anak yang ingin memainkan peran yang telah ditetapkan.

5. Guru memilih dan menetapkan peran anak

Dalam bermain peran tidak semua anak bermain secara bersamaan anak bergantian, ada yang ditunjuk sebagai pemain ada pula sebagai pendengar. Setelah guru menetapkan dan membagi tugas kepada anak masing-masing, guru menetapkan anak sebagai pendengar untuk anak yang tidak mendapatkan tugas untuk bermain peran. Setelah pemeran pertama selesai guru memberi kebebasan kepada anak untuk memainkan peran yang disukai kepada anak-anak yang belum mendapat giliran bermain. Menurut peneliti sebaiknya guru tetap membebaskan anak dalam memilih peran yang akan dimainkan dari awal, agar anak timbul rasa percaya dirinya.

6. Guru Menceritakan Sambil Mengatur Adegan Pertama

Berdasarkan hasil pengamatan dalam penelitian bahwasannya agar anak lebih memahami dan mengerti guru menceritakan kepada anak sambil mengatur adegan pertama. Guru menceritakan lalu anak memerankan dan berbicara sesuai dengan apa yang guru ceritakan.

7. Guru mendiskusikan tentang nilai-nilai yang terkandung dari kegiatan bermain peran

Dalam kegiatan bermain peran guru mengulas dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dari apa yang diperankan oleh anak. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan biasanya guru mengulas mendiskusikan tentang telah diperankan. Misalnya saat mendengar teman yang sakit maka kita harus menjenguk mereka, atau jika tidak mau ditilang polisi maka mereka harus mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Guru melakukan tanya jawab kepada anak untuk mengetahui perasaan anak setelah bermain. Nilai apa saja yang terkandung dalam bermain peran tersebut.

8. Guru mengevaluasi kerja atau pun hasil dari bermain peran

Untuk mengetahui tentang perkembangan anak, guru melakukan evaluasi hasil dari kegiatan bermain peran, di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan diantaranya ceklis, anekdot sebagai alat untuk mengetahui perkembangan anak. Ini dinyatakan guru sebagai berikut:

“dalam mengevaluasi pembelajaran biasanya kami menggunakan ceklis, anekdot sesuai dengan kurikulum yang ada”

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan bahwasanya guru di TK Pratama Kids mengevaluasi atau pun melihat hasil perkembangan anak melalui bermain peran yakni dengan ceklis yang telah disesuaikan dengan kurikulum.

Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan peneliti untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak guru lebih merangsang dalam mengembangkannya

dalam diri anak dengan langkah menjelaskan kepada anak dan meminta mereka untuk mengamati dilingkungannya. Kemudian kecerdasan interpersonalnya dikembangkan dan dirangsang ketika anak mulai memainkan peran dan bagaimana cara anak bekerjasama dengan orang lain atau temannya. Dalam menyediakan bahan seperti sayuran dengan bekerjasama dengan orangtua.

Tabel 9
Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak di TK
Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung tahun 2018/2019

No	Nama	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Alano	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
2.	Askauva	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
3.	Kaula	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	Bosman	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB
5.	Datan	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
6.	Haikal	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
7.	Keyno	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH
8.	Holila	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
9.	Kayana	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB
10.	Sakira	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB
11.	Micayla	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
12.	Emir	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
13.	Raja	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
14.	Rizky	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
15.	Danish	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
16.	Saika	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
17.	Atika	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH
18.	Princes	MB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
19.	Rafael	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
20.	Rafi	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
21.	Adel	MB	MB	MB	MB	MB	MB
22.	Daneshia	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB

Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal di TK Pratama Kids Sukabumi kelompok B1 (Mawar)⁸

Keterangan Indikator

⁸ Hasil Observasi Kecerdasan interpersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

1. Anak mampu bekerjasama dengan temannya seperti ketika bermain peran
2. Anak peduli kepada temannya seperti saling tolong menolong dengan temannya
3. Anak mau berbagi makanan atau alat bermain peran dengan temannya
4. Anak berani tampil di depan kelas memainkan peran.
5. Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain peran

Keterangan penilaian:

BB : Belum Berkembang, apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

MB : Mulai Berkembang, apabila anak melakukannya masih harus diingatkan dan dibantu oleh guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, apabila anak sudah mampu melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB : Berkembang Sangat Baik, apabila anak sudah melakukannya secara mandiri dan sudah mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.⁹

Keterangan:

$$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$$

$$MB = \frac{4}{22} \times 100\% = 18\%$$

$$BSH = \frac{13}{22} \times 100\% = 59\%$$

$$BSB = \frac{5}{22} \times 100\% = 23\%$$

⁹ *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*, (Jakarta, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

Tabel 9
Data Penilaian Perkembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak di TK
Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

No	Nama	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Alano	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
2.	Askauva	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
3.	Kaula	BSH	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
4.	Bosman	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
5.	Batan	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH
6.	Haikal	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
7.	Keyno	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
8.	Holila	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
9.	Kayana	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
10.	Sakira	BSB	BSH	BSB	BSB	MB	BSB
11.	Micayla	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
12.	Emir	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
13.	Raja	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
14.	Rizky	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
15.	Danish	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
16.	Saika	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
17.	Atika	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
18.	Princes	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
19.	Rafael	MB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
20.	Rafi	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH
21.	Adel	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
22.	Daneshia	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB

Hasil Observasi kecerdasan Intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung kelompok B1 (Mawar) tahun 2018/2019¹⁰

Keterangan Indikator

1. Anak percaya diri ketika memainkan perannya
2. Anak semangat ketika bermain peran bersama temannya
3. Anak sabar dalam menunggu giliran bermain
4. Anak mampu mengerjakan sendiri tugas dengan baik ketika ditinggal sendiri
5. Anak mampu mengekspresikan perasaannya seperti tertawa ketika bahagia sesuai dengan peran yang dimainkan

Keterangan :

¹⁰ Hasil observasi kecerdasan intrapersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

$$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$$

$$MB = \frac{5}{22} \times 100\% = 23\%$$

$$BSH = \frac{11}{22} \times 100\% = 50\%$$

$$BSB = \frac{6}{22} \times 100\% = 27\%$$

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka hasil akhir penerepan metode bermain peran (*Role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Alano**, berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal Alano sudah berkembang sesuai dengan harapan dan kecerdasan intrapersonal mulai berkembang. Hal ini dilihat dari Alano mampu bekerjasama dan menolong temannya hanya ia kurang percaya diri saat tampil, serta dapat di tandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
2. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Askaufar** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan kecerdasan intrapersonalnya sudah berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
3. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Kaula** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan

interpersonalnya sudah berkembang sangat dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

4. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Bosman** berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal Bosman sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak, seperti anak masih malu-malu saat tampil dan masih perlu bantuan guru saat bermain peran.
5. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Datan** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya mulai berkembang sesuai dan kecerdasan intrapersonalnya sudah berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.
6. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Haikal** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
7. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Keyano** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan

interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan b kecerdasan intrapersonalnya mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

8. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Holila** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
9. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Kayana** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya mulai berkembang sesuai dengan harapan dan kecerdasan intrapersonalnya berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Seperti mau sabar dalam menunggu giliran bermain namun ia masih malu-malu saat tampil di depan temannya.
10. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Sakira** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sangat baik dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
11. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Micayla** berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan

interpersonalnya sudah berkembang sangat baik dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

12. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Emir**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun kecerdasan intrapersonalnya yakni sudah berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

13. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Raja**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya dan begitupun kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Seperti ia mau membereskan alat-alat permainan ketika guru menegurnya dan dia selalu semangat dan percaya diri dalam bermain

14. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Risky**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

15. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Danish**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan kecerdasan

intrapersonalnya berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

16. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Saika**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

17. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Atika**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

18. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Princes**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

19. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Rafael**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

20. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Rafi**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

21. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Adel**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonalnya mulai berkembang dan begitupun kecerdasan intrapersonal. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.

22. Perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal **Danesha**

berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal Alano sudah berkembang sesuai dengan harapan dan begitupun dengan kecerdasan intrapersonalnya. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Seperti ia sudah berani tampil di depan tetapi masih malu-malu dan ia dan ia masih belum percaya diri dalam memainkan peran.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwasannya perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung kelompok B1 (Mawar) dapat dikembangkan dengan bermain peran yang dilakukan sesuai dengan langkah yang diterapkan guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sudah baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sudah melakukan langkah-langkah dalam bermain peran yakni dimulai dari guru menetapkan dan memilih tema terlebih dahulu, lalu membuat naskah atau jalan cerita, guru menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan kemudian menjelaskan tentang teknik yang akan dimainkan, memilih dan menetapkan peran yang akan dimainkan anak, menceritakan sambil mengatur adegan pertama, lalu mendiskusikan serta melakukan evaluasi dalam pembelajaran. Walau pun anak yang memainkan peran saat pertama main adalah anak yang ditunjuk guru namun guru dalam penerapannya mengajukan atau memberi kesempatan kepada anak untuk bermain seperti temannya. Oleh karenanya, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak sudah berkembang sesuai harapan.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian setelah dilakukan metode bermain peran kecerdasan interpersonal anak dalam kategori belum berkembang 0%, mulai berkembang ada anak kecerdasan intrapersonal ada 18% anak yang mulai berkembang, 59% anak yang berkembang sesuai harapan, dan ada 23% anak yang berkembang sangat baik. Kemudian untuk kecerdasan intrapersonalnya ada 0% anak belum berkembang, 23% anak yang mulai berkembang, ada 50% anak yang berkembang sesuai harapan dan ada 27% anak yang berkembang sangat baik

B. SARAN

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Mengingat betapa pentingnya kecerdasan tersebut untuk merangsang bagaimana mereka mengendalikan diri dan bekal untuk hidup dilingkungan sosial maka peneliti memberi saran-saran

1. Pendidik sebaiknya harus terus mengembangkan atau pun menerapkan cara atau metode-metode yang bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal maupun kecerdasan yang lain
2. Bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan kecerdasan anak.
3. Guru harus terus menjalin kerjasama yang baik dengan orang tua karena orang tua anak berperan penting untuk perkembangan anak

4. Sekolah sebaiknya dapat meningkatkan kembali program-program dan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan bermain untuk merangsang aspek perkembangan anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro,Bambang Sri.2016.*Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung*,Jurnal Darul Ilmi Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 1 No.1 Juni 2016 ISSN 2086-6909
- Bachtiar,Muhamad Yusri.2017.*Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A Di Tk Buah Hati Kota Makassar*.Makasar: Universitas Negeri Makasar
- Budimanjaya, Alamansyah Said dan Andi. 2016.95 *Strategi Mengajar Multiple Intelegence(Mengajar Sesuai Kerja Otak & Gaya Belajar Siswa*.Jakarta:Kencana
- Damayanti, Deni.2018.*Senang dan Bahagia Menjadi Guru Paud*.Yogjakarta:Araska
- Dariyo,Agoes. 2007.*Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*.Bandung:PT Refika Aditama
- Dhieni, Nurbiani dkk.2012.*Metode Pengembangan Bahasa*.Tangerang Selatan:Universitas Terbuka
- Fadilah,M.2014.*Edutaiment.Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik Kreatif, dan Menyenangkan*.Jakarta:Kencana
- Gunanti,Winda dkk.2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Hanisah,*Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Kegiatan Berceritera Berbantuan Media Film/Vcd di Kelompok B5 Ra Ummatan Wahidah Di Kota Curup*, (Bengkulu, Universitas Bengkulu,2014
- Ibrahim,Muhamad Yaumi dan Nurdin.2016.*Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegensi*.Jakarta:Prenadamedia group
- Ismail.Radjiman.2016.*Increasing Student's Social Skill Through Playing Method*.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.10(2):315
- Jannah,Roudhatul dkk.2018.144 *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelegence*.Yogjakarta:AR-RUZZ Media
- Joenaiddi,Abdul Muis.2018.*Guru Asyik Murid Fantastik*.Yogjakarta:DIVA Press

- Krobo,Andrius *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran. Volume 8 Edisi I, April 2014*
- Lwin,M May dkk.2008.*How to Multiply Your Child's Intelegence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan.*Yogjakarta:PT Indeks
- Muhartini,Heny.2013. *Pembinaan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini (4-5 Tahun) TK LKIA II Pontianak.*Universitas Tanjungpura:Pontianak
- Mulyasa.2016.*Manajemen PAUD.*Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Montolalu dkk.2012.*Bermain dan Permainan Anak.*Tangerang Selatan:Universitas Terbuka
- Pujiati,Desti.2013.*Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Di Paud Citra Bunda Bayemharjo Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurnal PAUD Volume 7 Edisi 2, November 2013*
- Roestiyah.2012.*Strategi Belajar Mengajar.*Jakarta:Rineka Cipta
- Qodrayatun,Isnani.2014. *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Di Paud Citra Bunda Bayemharjo Tahun Pelajaran 2013/2014.*Universitas Surakarta Makasar:Makasar
- Santrock, John W. 2007.*Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1.*Jakarta: Erlangga
- Setiyono,Lif Khoiru Ahmadi dan Hendro Ari.2014.*Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP, (*Jakarta:Prestasi Pustaka
- Sugiyono.2017.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D.*Bandung:Alfabeta
- 2014.*Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R & D.*Bandung:Alfabeta
- 2017. *Metode Penelitian Kualitatif,*Bandung:Alfabeta
- Suyadi.2014.*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini.*Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tadkiroatun,Musfiroh.2008.*Pengembangan Kecerdasan Majemuk.*Jakarta: Universitas Terbuka
- Undang-Undang.2016.*Sitem Pendidikan Nasional.*Yogjakarta:Pustaka Belajar

Utami,Ade Dwi.2012.*Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach*.Jurnal Ilmiah (7)2:138

Winanta,Udin S. dkk.2011.*Teori Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta Universitas Terbuka

Wulan, Ratna.2011.*Mengasah Kecerdasan Anak*.Yogjakarta: Pustaka Pelajar

Vatmala,Titi.2017.*Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*.Lampung:UIN Raden Intan

Yus.Anita.2011.*Penilaian Perkembangan Belajar Anak*.Jakarta:Kencana

Yaumi,Muhammad.2012.*Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegence*. Jakarta: PT Dian Rakya



Bermain Peran Dokter



Bermain Peran Berdagang



BERMAIN PERAN GURU



Bermain Peran Tema Polisi Lalu Lintas



FOTO WAWANCARA GURU



Lampiran

Kisi-kisi Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1.	Memiliki kemampuan bekerjasama	Anak mampu bekerjasama dengan temannya	1
2.	Memiliki empati dan kepedulian kepada orang lain	Anak mampu berempati dan peduli kepada teman	1
3.	Suka berbagi dengan orang lain	Anak mau berbagi dengan temannya	1
4.	Anak berani tampil	Anak berani tampil di depan	1
5.	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain	Anak mampu menghargai temannya	1

Pedoman Observasi Kecerdasan Interpersonal di TK Pratama Kid Sukabumi Bandar Lampung

No	Subindikator	Item
1.	Anak mampu bekerjasama dengan temannya	Anak mampu bekerjasama dengan temannya seperti ketika bermain peran
2.	Anak mampu berempati dan peduli kepada teman	Anak peduli kepada temannya seperti saling tolong menolong dengan temannya.
3.	Anak mau berbagi dengan temannya	Anak mau berbagi makanan atau alat bermain peran dengan temannya.
4.	Anak berani tampil di depan	Anak berani tampil di depan kelas memainkan peran.
5.	Anak mampu menghargai temannya	Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain peran.

**Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids
Sukabumi Bandar Lampung**

No	Indikator	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu bekerjasama dengan temannya seperti ketika bermain peran					
2.	Anak peduli kepada temannya seperti saling tolong menolong dengan temannya.					
3.	Anak mau berbagi makanan atau alat bermain peran dengan temannya.					
4.	Anak berani tampil di depan kelas memainkan peran.					
5.	Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain peran.					

**Kisi-kisi Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak di TK Pratama
Kids Sukabumi Bandar Lampung**

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1.	Anak sabar menunggu giliran	Anak sabar menunggu gilirannya	1
2.	Memiliki percaya diri yang tinggi	Anak percaya diri ketika melakukan sesuatu	1
3.	Selalu semangat dalam bermain	Anak selalu semangat ketika bermain	1
4.	Menunjukan kemandirian	Anak mampu mengerjakan sesuatu dengan baik saat ditinggal sendiri	1
5.	Mampu mengungkapkan perasaan dirinya	Anak mampu mengekspresikan perasaan dirinya	1

**Pedoman Observasi Kecerdasan Intrapersonal di TK Pratama Kid
Sukabumi Bandar Lampung**

No	Subindikator	Item
1.	Anak percaya diri ketika melakukan sesuatu	Anak percaya diri ketika memainkan perannya
2.	Anak selalu semangat ketika bermain	Anak semangat ketika bermain peran bersama temannya
3.	Anak sabar ketika menunggu gilirannya	Anak sabar dalam menunggu giliran makan atau bermain
4.	Anak mampu mengerjakan sesuatu dengan baik saat ditinggal sendiri	Anak mampu mengerjakan sendiri tugas dengan baik ketika ditinggal sendiri
5.	Anak mampu mengekspresikan perasaan dirinya	Anak mampu mengekspresikan perasaannya seperti tertawa ketika bahagia sesuai dengan peran yang dimainkan

**Lembar Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak di TK Pratama Kids
Sukabumi Bandar Lampung**

No	Indikator	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak percaya diri ketika memainkan perannya					
2.	Anak semangat ketika bermain peran bersama temannya					
3.	Anak sabar dalam menunggu giliran bermain					
4.	Anak mampu mengerjakan sendiri tugas dengan baik ketika ditinggal sendiri					
5.	Anak mampu mengekspresikan perasaannya seperti tertawa ketika bahagia sesuai dengan peran yang dimainkan					

**Lembar Observasi Guru
Penerapan Metode Bermain Peran**

No	Langkah Guru dalam Menerapkan Metode Bermain Peran	Ket	
		Ya	Tidak
1.	Guru menetapkan dan memilih tema		
2.	Guru membuat naskah skenario untuk bermain peran		
3.	Guru menyediakan alat-alat seperti alat/media		
4.	Guru menjelaskan teknis permainan bermain peran		
5.	Guru memilih dan menetapkan peran anak		
6.	Guru mendiskusikan tentang nilai-nilai yang terkandung dari kegiatan bermain peran		
7.	Guru mengevaluasi kerja atau pun hasil dari bermain peran		

**Pedoman Wawancara
Penerapan Metode Bermain Peran**

No	Pertanyaan	Ket
1.	apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain peran dilakukan?	
2.	apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum menerapkan metode bermain peran?	
3.	apakah guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran?	
4.	Setelah menyediakan bahan dan alat permainan, apakah guru menjelaskan teknik dan aturan bermain?	
5.	Apakah guru memilih dan menetapkan peran anak?	
6.	Apakah guru mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut	
7.	Apakah guru mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran?	

**Instrumen Observasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di TK Pratama
Kids Sukabumi Bandar Lampung**

Nama Guru : Halimah Nurhayati, S.Pd.I
Tanggal Observasi : Mei 2019

No	Langkah Guru dalam Menerapkan Metode Bermain Peran	Ket	
		Ya	Tidak
1.	Guru menetapkan dan memilih tema	✓	
2.	Guru membuat naskah skenario untuk bermain peran	✓	
3.	Guru menyediakan alat-alat seperti alat/media	✓	
4.	Guru menjelaskan teknis permainan bermain peran	✓	
5.	Guru memilih dan menetapkan peran anak	✓	
6.	Guru mendiskusikan tentang nilai-nilai yang terkandung dari kegiatan bermain peran	✓	
7.	Guru mengevaluasi kerja atau pun hasil dari bermain peran	✓	



Lembar Wawancara Guru tentang Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Langkah langkah bermain peran:

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Maaf sebelumnya buk, apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain peran dilakukan?	“Iya, sebelum melaksanakan pembelajaran kami menyiapkan dan menentukan tema terlebih dahulu, agar mempelajari menjadi lebih terarah dengan baik sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dan mencapai tujuan yang diharapkan.”
2.	Lalu setelah memilih dan menetapkan tema apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum menerapkan metode bermain peran?	“iya kami buat jalan ceritanya. Skenario yang dimainkan disesuaikan dengan rencana kegiatan/ tema yang telah ditetapkan. Jika dalam pembelajaran biasa biasanya jarang menggunakan teks naskah, hanya saja jika dalam pementasan mereka menggunakan teks/naskah dalam bermain peran. Jadi jika dalam bermain peran untuk pembelajaran biasanya guru memberikan arahan lalu mereka mengikuti apa yang dikatakan guru dan anak mengembangkan sesuai dengan imajinasi mereka.”
3.	Sebelum kegiatan, apakah ibu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran?	“Sebelum bermain peran kan sudah tau tema yang akan dimainkan apa, nah jadi kita guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan saat bermain peran, misalnya seperti tadi tema pedagang sayur kita siapkan sayuran, jika dokter siapkan alat-alat dokter. “kita guru dan sekolah yang menyediakan bahan atau alat yang akan digunakan

		dalam bermain peran. Kecuali kostum biasanya kita biasanya dadakan atau jika pembelajaran biasa mereka yang membawa karena kita ada hanya ntah pada tidak tau kemana”
4.	Setelah meenyediakan bahan dan alat permainan, apakah guru menjelaskan teknik dan aturan bermain?	“ya kita menjelaskan nak...hari ini kita akan bermain dengan tema apa misalnya tema pedagang sayuran di pasar. Ya kita jelaskan tentang ada siapa dipasar dan sebagainya.
5.	Apakah guru menetapkan anak sebagai pelaku bermain peran dan sebagai pendengar	<p>“Dalam bermain peran biasanya guru memilih anak terlebih dahulu yang sekiranya bisa, atau pun menawarkan kepada anak ya.. bahwa si Emir bermain peran pedagang misalnya, atau mika sebagai pembeli, dan seterusnya, ya tidak semuanya main. Setelah sudah selesai mereka yang belum bermain diberi kesempatan misal siapa yang mau maju? Nah anak-anak diberi kesempatan bermain”</p> <p>“anak-anak yang belum mendapatkan peran dalam bermain mendengar dan mengamati anak-anak yang bermain peran. Kemudian anak-anak setelah anak-anak selesai bermain guru memberikan kesempatan kepada anak yang ingin mencoba melakukan bermain peran seperti temannya sebelumnya.”</p>
6.	Apakah guru mendiskusikan kembali nilai-nilai yang terkandung dari bermain peran tersebut	Iya, setelah selesai bermain peran, ibu mengulas kembali apa yang tadi telah dimainkan. Misalnya ditanya senang atau tidak bermain hari ini, ditanya perasaannya. Lalu dari bermain peran tadi jika teman sakit, maka harus bagaimana? Mereka menjawab dijenguk. Atau agar tidak di tilang polisi maka harus mematuhi lalu lintas.

7.	Apakah guru mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran?	“Dalam melakukan evaluasi biasanya kami menggunakan alat seperti ceklis yang disesuaikan dengan kurikulum, anekdot. Jadi saat setelah selesai pembelajaran dilihat bagaimana anak sudah berkembang atau belum dan sebagainya”
----	---	---

